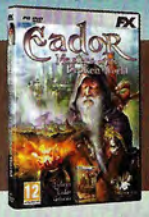


JUEGO EADOR MASTERS OF THE BROKEN WORLD ¡GRATIS!

¡CONQUISTA UN UNIVERSO DE ROL, FANTASÍA Y ESTRATEGIA!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 298 JUNIO
POR SÓLO 3,99 €

HARDWARE

PS5 y Xbox Series X frente al PC

TU PC SIGUE SIENDO LA MÁQUINA DE JUEGOS MÁS PODEROSA

REPORTAJE

Baldur's Gate III

¡REGRESA LA SAGA MÁS LEGENDARIA DEL ROL!

DISINTEGRATION

¡Así será la mejor acción futurista para este verano en PC!

REPORTAJE

18 Mundos distópicos para 2020

SUMÉRGETE EN LOS UNIVERSOS MÁS ALUCINANTES DEL AÑO

Número 298
AÑO XXXVI
8 424094 820313 00298
PVP: CANARIAS 4,14€

PREVIEWS

WASTELAND 3
THOSE WHO REMAIN

REVIEWS

RESIDENT EVIL 3
XCOM: CHIMERA SQUAD

CORSAIR

/CORSAIRSPAIN

GANA SIN CABLES

DARK CORE RGB PRO

Gana sin cables con el ratón DARK CORE RGB PRO, gracias a la tecnología inalámbrica superrápida de menos de 1 ms SLIPSTREAM de CORSAIR. Con un sensor óptico optimizado para ratones inalámbricos de 18.000 ppp y la tecnología de sondeo avanzada a un máximo de 2.000 Hz, el doble de la velocidad estándar de los ratones para juegos.

- > Sensor óptico nativo de 18.000 ppp optimizado para ratones inalámbricos
- > Forma contorneada con dos agarres laterales intercambiables incluidos
- > Nueve zonas de retroiluminación dinámica RGB con barra de luz integrada
- > Hasta 50 horas de vida de la batería

DESCÚBRELOS EN CORSAIR.COM

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

SLIPSTREAM CORSAIR WIRELESS TECHNOLOGY

CUE A CORSAIR INTERFACE

VISIONES DEL FUTURO

Francisco Delgado
Director

Han sido unas semanas extrañas las que nos han tocado vivir últimamente. Antes de que nos diéramos cuenta, de la noche a la mañana, nos vimos encerrados en casa por una pandemia. Semanas durante las que muchos hemos podido seguir trabajando, acostumbrados al uso de la tecnología para ello, mientras que otros han pasado el tiempo como han podido, o han sobrellevado el hecho de tener que trabajar con mayor riesgo de contagio saliendo fuera. Tiempos extraños, difíciles y de incertidumbre. Algo para lo que, asumámoslo, casi ninguno estábamos mentalizados ni preparados. Sin embargo, los que tenemos el PC como algo más que una herramienta de trabajo lo hemos podido llevar mejor, seamos sinceros. Incluso en momentos tan extraños como estos, tener la posibilidad de olvidarnos durante un rato, o unas horas, de la terrible realidad para disfrutar de mundos virtuales fantásticos en multitud de videojuegos es algo que nos ha ayudado a que el confinamiento haya sido algo hasta agradable. Es justo decir, incluso, que ha sido un privilegio, porque en momentos como los que estamos pasando se aprecia mucho más que trabajar en algo como la prensa del videojuego es realmente estupendo. Muchas veces digo que poder trabajar en Micromanía permite ser testigo del futuro, en múltiples sentidos. Pero esta vez las visiones del futuro son borrosas, inciertas, inquietantes. Romer Shoal lo sabe también, porque el protagonista de «Disintegration» es, además, protagonista del futuro, o de un futuro; incierto, hostil, peligroso, pero en el que siempre cabe la esperanza. Esperanza es algo que también tendrás siempre en estas páginas. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER

Amalio Gómez

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
En Bobina

Impresión:
Litofinter

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2020
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Assassin's Creed: Valhalla
8 Tendencias
10 Calendario
11 Opinión
12 Opinión
13 Lenguas de trapo

14 REPORTAJES
14 Disintegration
26 18 mundos distópicos para 2020
46 PS5 y Xbox Series X vs PC
78 Baldur's Gate III

18 PREVIEWS
18 Wasteland 3
20 Those Who Remain
22 Fuser
Hokko Life
World of Horror
Maquette
23 Hotshot Racing
Ynglet
Star Renegades
The Falconeer

24 EL BUZÓN

32 ZONA MICROMANÍA
32 Panorama Indie
33 Realidad Virtual
34 Work in Progress
35 Sigue Jugando
36 Free to Play
37 Coleccionismo

38 ESPORTS
38 Actualidad eSports

40 RETROMANÍA
40 Hace 20 años
42 Hace 10 años
44 Retromanía Actualidad

50 TECNOMANÍAS
50 Gaming
52 Hardware
54 Guía de compras
56 Guía de equipos

58 JUEGO EN DESCARGA
58 Eador Masters of the Broken World

60 REVIEWS
60 Resident Evil 3
64 XCOM Chimera Squad
66 Soundself A Technodelic
67 Resident Evil Resistance
68 Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist Link Evolution
69 Doom 64
70 HearthStone Cenizas de Terrallende
71 Control The Foundation
72 Doom Eternal (multijugador)
73 Exit The Gungeon

74 RÁNKING
74 Recomendados Micromanía

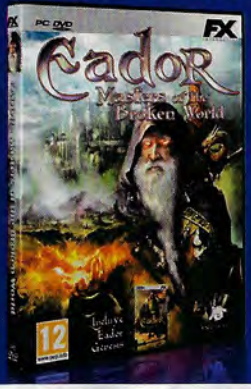
14 DISINTEGRATION
Acción táctica, estrategia y un futuro híbrido entre hombre y máquina. Así es el proyecto de V1 Interactive.

46 ¿A QUÉ PC EQUIVALEN LAS CONSOLAS PS5 Y XBOX SERIES X?
La nueva generación de consolas llegará este año y presume de potencia. ¿Podrá el PC con ellas? ¡Sí!

micromanía te regala

EADOR MASTERS OF THE BROKEN WORLD

JUEGO VALORADO EN 10€



58 ¡DESATA TU PODER DIVINO EN EADOR!
Recluta, crea ejércitos, libera tus poderes de dios y expande tu influencia para conquistar el mundo roto de Eador. ¡Rol y estrategia!

26 MUNDOS DISTÓPICOS EN 2020
Este año vamos a descubrir el nuevo futuro que nos espera. Y en estas 18 propuestas hay de todo: rol, acción, estrategia y sociedades cyberpunk.

60 RESIDENT EVIL 3
Capcom sigue apostando por los remakes de su mítica saga de acción y horror. Volvemos a Raccoon City y te contamos cómo ha sido.

18 WASTELAND 3
El juego que inventó el futuro postapocalíptico regresará este verano con su tercera entrega. Descubre cómo sobrevivirás en el yermo.

78 BALDUR'S GATE III
La leyenda del rol vuelve. Ya se ha dejado ver y su aspecto es impresionante. ¿Quieres saber lo que nos espera en el regreso a los Reinos Olvidados?

ÍNDICE POR JUEGOS

Albion Online — Free to Play 36
Artifact — Free to Play 36
Assassin's Creed Valhalla — Primeras Imágenes 6
Baldur's Gate III — Work in Progress 34
Baldur's Gate III — Reportaje 78
Borderlands 3 — Sigue Jugando 35
Chroma: Bloom & Bright — Panorama Indie 32
Cloudpunk — Reportaje 30
Command & Conquer — Coleccionismo 37
Complex, The — Reportaje 29
Control The Foundation — Sigue Jugando 35
Control The Foundation — Review 71
Cyberpunk 2077 — Reportaje 27
Cycle, The — Free to Play 36
Dead Groundz — Realidad Virtual 33
Death Stranding — Reportaje 28
Deep Rock Galactic — Calendario 10
Destiny 2 — Free to Play 36
Disintegration — Reportaje 14
Disintegration — Reportaje 29
Doom 64 — Review 69
Doom Eternal (multijugador) — Review 72
DotA Underlords — Free to Play 36
Dying Light 2 — Reportaje 31
Eador Masters of the Broken... — Juego en descarga 58
Elder Scrolls Online: Greymoor, The — Calendario 10
Elite: Dangerous — Sigue Jugando 35
Endzone: A World Apart — Reportaje 28
Ever Forward — Calendario 10
Exit the Gungeon — Review 73
Falconeer, The — Preview 23
Fallout 76 Wastelanders — Reportaje 27
Fast & Furious Crossroads — Calendario 10
Flight Simulator — Work in Progress 34
Fuser — Preview 22
Half-Life: Alyx — Reportaje 29
HearthStone Cenizas de Terrallende — eSports 39
HearthStone Cenizas de Terrallende — Review 70
Hellpoint — Panorama Indie 32
Holdo Life — Preview 22
Hollow Knight — Coleccionismo 37
Hotshot Racing — Preview 23
Iron Danger — Work in Progress 34
Last Oasis — Reportaje 29
Liberated — Reportaje 30
Life is Strange 2 — Work in Progress 34
Kings Bounty II — Work in Progress 34
Kongfusion — Realidad Virtual 33
Mafia II — Sigue Jugando 35
Maneater — Calendario 10
Maquette — Preview 22
Metro Exodus: Sam's Story — Reportaje 28
Minecraft Dungeons — Calendario 10
MotoGP 20 — Work in Progress 34
Off Grid — Reportaje 31
Operencia The Stolen Sun — Work in Progress 34
Persistence, The — Calendario 10
Predator VR — Realidad Virtual 33
Red Dead Redemption — Sigue Jugando 35
Resident Evil 3 — Reportaje 27
Resident Evil 3 — Review 60
Resident Evil Resistance — Review 67
Revelation Online — Free to Play 36
Saints Row The Third Remastered — Calendario 10
Sekiro: Shadows Die Twice — Sigue Jugando 35
Shadow Arena — Calendario 10
Skyhill Blackmist — Panorama Indie 32
Someday You'll Return — Calendario 10
Soundself A Technodelic — Review 66
Spirit of the North — Calendario 10
Star Renegades — Preview 23
Starborne — Free to Play 36
State of Decay 2 Juggernaut Edition — Reportaje 31
Straylight — Realidad Virtual 33
Sword of the Necromancer — Panorama Indie 32
Tesla Force United Scientists Army — Calendario 10
Those Who Remain — Calendario 10
Those Who Remain — Preview 20
Valorant — Free to Play 36
Valorant — eSports 39
VirtuaVerse — Calendario 10
VirtuaVerse — Reportaje 31
War Thunder — Work in Progress 34
Wasteland 3 — Preview 18
Wasteland 3 — Reportaje 30
Watch Dogs: Legion — Reportaje 30
Waves of Death VR — Realidad Virtual 33
Wintermoor Tactics Club — Calendario 10
Witcher 3, The — Sigue Jugando 35
World of Horror — Preview 22
XCOM Chimera Squad — Review 64
Yngliet — Preview 23
Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist... — Review 68

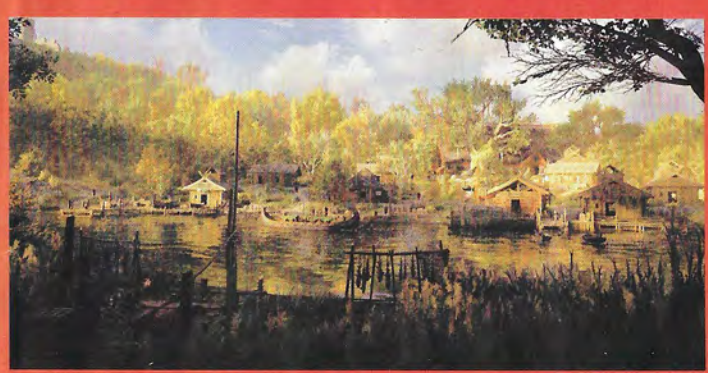
ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

¡Lucha por tu clan y conquista el paraíso!

ACCIÓN/AVENTURA **FINALES DE 2020** **UBISOFT MONTREAL**

Dejar la tierra que te ha visto nacer nunca es sencillo, pero la supervivencia y la promesa de entrar en el Valhalla, si luchas con valentía contra tus enemigos, es suficiente motivación para Eivor. El protagonista de la nueva entrega de «Assassin's Creed» nos mostrará la dureza de la vida en el s. IX, cuando deje su hogar en Noruega para viajar a la Inglaterra medieval y se enfrente a sus enemigos sajones. Prepárate para liderar a tus guerreros, dirigir asedios y saqueos, crear alianzas, luchar de forma salvaje, navegar en medio de tormentas y hasta diseñar mercenarios vikingos que podrás compartir con la comunidad. ¡Brutal!

¿SAQUEO RÁPIDO O CONQUISTA TOTAL? Dirige a tus hombres en ataques relámpago contra fortalezas sajonas y extiende tu poder lejos de tu asentamiento.



¡CREA UN NUEVO HOGAR EN LA INGLATERRA MEDIEVAL! Dejar Noruega y crear un asentamiento en Inglaterra será el objetivo inicial de Eivor.

DESATA TODO TU PODER GUERRERO FRENTE AL ENEMIGO. Combate con un arma en cada mano, decapita a tus adversarios en peleas brutales o asesínalos con tu hoja oculta. ¡La lucha es salvaje!

CONQUISTA Y PROSPERA. Haremos crecer la leyenda del guerrero vikingo en una tierra extraña personalizando nuestro asentamiento, construyendo barracones, herrerías, salones de tatuaje y más.

¡NAVEGA DESDE EL FRÍO DE NORUEGA Y FORJA LA LEYENDA DEL GUERRERO VIKINGO EN UN NUEVO LUGAR! En «Assassin's Creed: Valhalla» nos meteremos en el pellejo de Eivor, un guerrero (o guerrera) vikingo, que viaja hasta Inglaterra, en el s. IX, buscando un nuevo hogar, luchando contra infinitos enemigos.

HÉROES DE PAPEL

Mientras que la crisis ha dado la puntilla a muchas librerías, Héroes de papel mantiene su pasión por los videojuegos con el formato físico como principal medio y un nicho por el que luchan frente a grandes editoriales. A la vez, comparten espacio con otras iniciativas similares que también tienen que reinventarse para conseguir la fidelidad de su público.

La editorial Héroes de Papel surgió en 2014 bajo el nombre de Ediciones Arcade. Pero la idea se coció un año antes en la cabeza de Ricardo Martínez e Isaac López. La intención era compensar la falta de libros dedicados a los videojuegos que se editaban en España. Tanto los que podían importar de otros países, como hechos por autores de aquí.

Para las obras, técnicas y literarias, se buscan profesionales del mundo de la industria. Unos nuevos y otros con los que se ha labrado una relación durante años. Hay propuestas por parte de los creadores. Pero también temas para los que se valora la mejor opción. El ritmo no baja, con un par de lanzamientos al mes y, como dice Isaac López "todo se basa en ponerle cariño". Incluso con la crisis mundial, provocada por el COVID-19, llegan más publicaciones a las estanterías.

En cuanto a la localización, el equipo no para de vigilar qué se hace en otros países. El contacto con editoriales foráneas ha servido para convertir Héroes de papel en una referencia para estas. Ejemplos son "Console Wars" o "Replay", así como "Sangre, sudor y píxeles", que ayudan a rellenar un hueco en el catálogo frente a sectores como el cine.

La financiación

Con la venta online se consigue acceder directamente al lector. Que puede fidelizarse, suscribirse y mantener una relación muy directa con la editorial. Pero no se deja de lado la distribución física en librerías y otros puntos de venta. Incluso fuera de España, a pesar de las complicaciones para las distribuidoras, por ejemplo, en Sudamérica.

La publicación en papel, según comentan desde la editorial, parece que va a mantenerse sin fecha de caducidad. Lo ven como un objeto de culto y un producto que mantendrá su hueco. Dirigido a perfiles específicos, a los que les gusta leer y tener un producto bien acabado entre las manos. Este es el perfil tipo que se busca en los lectores.

CINE Y VIDEOJUEGOS SE UNEN bajo uno de los estudios más recomendables sobre esta relación dentro de la cultura popular.

Frente a las grandes editoriales no se puede luchar en cantidad. Pero al tener un nicho tan concreto, lo habitual es calcular al milímetro cada tirada, tener muy claro el techo. Mientras se intenta conseguir la viabilidad de cada proyecto. Como arma, es vital conocer los gustos del cliente y estar alerta en la relación.

Darse a conocer

Las Redes Sociales han hecho mucho para que Héroes de papel

LA LABOR DE PROMOCIÓN, MUCHAS VECES, se limita a Redes Sociales y al intercambio con los comercios donde se pueden encontrar los libros.

CONTAR CON AUTORES QUE SON HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS, como los responsables de las Aventuras Dinamic, es todo un lujo.

70.000 U 80.000 PALABRAS SUELEN TENER LOS LIBROS DE HÉROES DE PAPEL, sin que esto conlleve restricciones al proceso creativo. En cuanto a la tirada, lo normal son unos 1.000 ejemplares iniciales y, a partir de ahí, vienen las reediciones.

suene a los lectores. En estas incluyen menciones a fechas, acontecimientos importantes o vínculos a la actualidad. Incluso hay un blog en la web de la editorial, en el que se intenta aportar algo más que noticias sobre videojuegos. Por otro lado, mantienen otra línea de publicación, CrossOver, donde hablan de anime o cultura japonesa. Más los cómics, que tocan juegos como «Metal Gear Solid», «Life is Strange» o incluso «Tetris».

El tema de la publicidad pasa por el patrocinio de eventos, donde son habituales los intercambios. Los sorteos parecen ser una buena forma de darse a conocer. Pero las campañas más tradicionales, en revistas u otros soportes, han sido muy limitadas. El coste, en estos casos, es demasiado elevado para rentabilizarlas.

Uno de los casos de éxito, "La leyenda Final Fantasy VII", puede justificarse en parte por el tema que trata. Es un juego mítico, que

EL DISEÑO DE CADA LIBRO ES ÚNICO y suma puntos a la hora de interesarnos por cada publicación, que pueden considerarse un producto para coleccionistas.

dos ámbitos de nuestra cultura popular y cuenta ya con varias reediciones. Una situación que comparten otros volúmenes como "Zelda: detrás de la leyenda" o "Bikkuri Island: Viaje al Japón de los videojuegos, los monstruos y el manga", este último también agotado.

> **"Héroes de Papel y Gamepress luchan por mantener el formato físico en libros de videojuegos"**

ha vuelto a ser portada gracias a su nueva versión. En este caso, forma parte de una serie. Pero, al hablar de logros, cabe mencionar "Génesis". Uno de los primeros lanzamientos de Héroes de papel, que está agotado.

Como motivo de orgullo, también nos mencionan obras únicas, como "Cine y videojuegos". Este supone un hito al analizar

Afrontar la nueva normalidad

La crisis ha obligado a cerrar librerías, con las que la editorial se ha solidarizado desde el primer momento. Nos cuentan que ha habido motivos para preocuparse. Los ingresos se han reducido mucho y se ha puesto en peligro mera existencia. Pero hay en marcha una iniciativa para convertir los libros en PDF. Eso sí, con el papel como primera opción y ediciones digitales que llegarán después del lanzamiento inicial. Esta es una de las líneas que se tienen en marcha para compensar la situación actual para llegar al público.

En cuanto a novedades, las cosas se han detenido temporalmente. Mientras llega un libro dedicado a «Tomb Raider», "La última exploradora", que está previsto para junio. Hay otros lanzamientos de Héroes de papel que intentarán ayudar a llevar mejor la situación. Con lo que puede verse todo como un paréntesis.

Junto a otras editoriales que sacan libros sobre videojuegos, parece que no nos van a faltar opciones para profundizar en nuestra afición. Sumemos también los productos de Gamepress, otra marca con la que Héroes de papel se llevan muy bien, o las grandes del sector. Aunque estas últimas centran bastante su maquinaria en las traducciones.

UN EQUIPO A LA MEDIDA DEL PROYECTO

Ricardo Martínez e Isaac López empezaron el proyecto y ahora se reparten las Redes Sociales o las relaciones con la prensa, junto a otras funciones dentro y fuera de la editorial. Héroes de papel es una empresa pequeña, donde la administración económica y comercial corre a cargo de Fernando González. Como diseñador principal, Domi Vaquero es el más habitual, junto a Ezequiel Sona y Paula Velasco. El resultado de este apartado son obras con personalidad, que distinguen cada libro y, a su vez, mantienen una línea fácil de identificar en todos los proyectos. En cuanto a las traducciones, el equipo también tiene una labor bastante delicada. Concha Fernández Álvarez o Gabriel Álvarez se empapan de cada tema para que nada choque. Investigar y entender es parte del proceso para lograr el éxito. Sobre todo, en un sector que suele ser bastante crítico en cuanto a los términos y nombres, así como con el contexto de lo que cuenta.
www.heroesdepapel.es

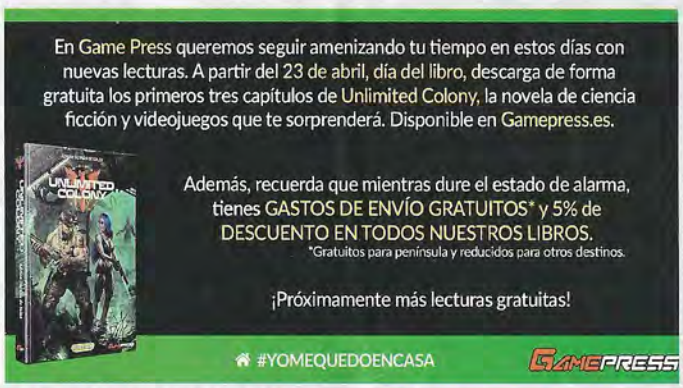
ISAAC LÓPEZ ES UNO DE LOS FUNDADORES de la editorial Héroes de papel y autor, así como investigador.

ÉXITOS DE VENTAS COMO BIKKURI ISLAND, un recorrido por el Japón friki, sorprenden entre un catálogo cada vez más variado.

GAMEPRESS

Otra de las editoriales habituales la sección Coleccionismo es Gamepress. Nacida después que Héroes de papel, mantiene una línea bastante similar. La relación entre ambas empresas es de lo más cordial y confirman que se compran y leen entre sí.

Durante el periodo de confinamiento, las iniciativas han pasado por no cobrar gastos de envío, en el caso de Héroes de papel, mientras que Gamepress ha regalado los primeros capítulos de la novela "Unlimited Colony" o las primeras 30 páginas de "Sega Arcade Classics" disponibles en su web de forma gratuita.
www.gamepress.es



DESDE LA EDITORIAL GAMEPRESS también mantienen la determinación a la hora de cubrir un nicho de mercado dedicado a los videojuegos y la cultura popular.

NOVEDADES DE JUNIO

Retrasos y cancelaciones mundiales

Algunos mantenían sus fechas e intenciones en abril. Pero mayo ha hecho que todo el mundo se vuelva más responsable, al menos en cuanto a la celebración de eventos multitudinarios. Los lanzamientos también se han visto afectados, con títulos que cambian sus fechas a pesar de haber anunciado que no lo harían. La realidad, con equipos repartidos por todo el mundo, ha hecho que los planes se trastoquen. Aunque no por ello vamos a tener un mayo sin novedades, por mucho que esperemos un verano lleno de anuncios de primera categoría. Muchos con la vista puesta en 2021 y más allá.

JUNIO 2020: LANZAMIENTOS

Wintermoor Tactics Club. Un juego indie que nos lleva a una institución docente en la que tenemos que sobrevivir.

Someday You'll Return. Los checos CBE Software han puesto fecha a su juego de terror psicológico.

VirtuaVerse. Una aventura gráfica del futuro digital que vaticinaron los autores clásicos, muy presente.

Deep Rock Galactic. Los equipos de mineros están preparados para sacar el material más valioso.

Ever Forward. El mundo del juego se llena de colores con una mezcla entre sueños y realidad.

Those Who Remain. Toques de terror y mucha oscuridad, para pasar de una dimensión a otra.

Tesla Force: United Scientists Army. El mito del inventor se potencia, con aires de Lovecraft.

Shadow Arena. En Acceso Anticipado, traslada «Black Desert Online» a un modo Battle Royale de fantasía.

The Persistence. El escenario es una estación espacial en que sobrevivir sin perder la cordura.

Fast & Furious Crossroads. La franquicia de conducción salta del cine a nuestras pantallas.

Maneater. Por fin nos zambullimos para ver qué pueden hacer los escualos más peligrosos.

Saints Row The Third Remastered. Si alguien no lo ha jugado aún, llega esta versión del juego de THQ.

Minecraft Dungeons. Mojang lanza un juego de mazmorras lleno de cubos y píxeles. Otro «Minecraft».

The Elder Scrolls Online: Greymoor. Quizá, la expansión más ambiciosa y cuidada para este MMO.

Spirit of the North. Un zorro es protagonista de esta aventura en el frío terreno islandés.

EVENTOS A SEGUIR

SUMMER GAME FEST, de abril a agosto 2020, online, ha fagocitado presentaciones de compañías como Microsoft o el mismísimo E3.
www.summergamefest.com

Gamebreak, 18 de mayo, online, se presenta desde Finlandia con transmisiones gratuitas y de pago enfocadas a usuarios y la industria.
www.gamebreak.online

Nordic Game Conference, 27 a 29 de mayo, online, es otro evento que se ha reinventado con eventos, actividades de networking y contenido en directo.
www.nordicgame.com

PRÓXIMAMENTE...

2º y 3er TRIMESTRE DE 2020

GAMELAB BARCELONA LIVE

■ **23 de junio** ■ **Online** ■ *www.gamelab.es*

Los invitados no viajan este año a Barcelona, como en ocasiones anteriores, pero se mantiene la dedicación al sector con proyección internacional.

INDIGO 2020

■ **26 de junio** ■ **Online**
■ *dutchgamegarden.nl/indigo*

La industria de los Países Bajos también cambia su evento profesional y le da más alcance a su cita anual.

GDC SUMMER

■ **4 a 6 de agosto** ■ **Online** ■ *www.gdconf.com*

El desarrollo de juegos y tecnologías aplicadas a estos mezclará la organización en San Francisco con la distribución de contenido online.

GAMESCOM 2020

■ **25 a 29 de agosto 2020** ■ **Online**
■ *www.gamescom.global*

El mes pasado mantenía fechas, pero la realidad ha alcanzado a Gamescom y se valora formato online.

MARVEL AVENGERS

■ **4 de Septiembre 2020** ■ **Square-Enix**
■ *avengers.square-enix-games.com*

Otro título que se retrasa es esta versión de Los Vengadores, con mejor pinta cada día que pasa.

CYBERPUNK 2077

■ **Septiembre 2020** ■ **CD Projekt Red**
■ *cyberpunk.net*

El retraso de este título tan esperado hace que su multijugador apunte a 2021.

TAMBIÉN EN 2020 Y MÁS...

DREAMHACK VALENCIA 2020

■ **8 a 12 de octubre 2020** ■ **Valencia**
■ *www.dreamhack.es*

El formato era una incógnita a principios de mayo, pero las fechas parecen mantenerse.

MADRID GAMES WEEK

■ **Finales de 2020** ■ **Madrid** ■ *www.ifema.es*

Las medidas de seguridad han hecho que los planes de este año se vean modificados, a pesar de la intención de los organizadores.

PAX UNPLUGED

■ **17 de diciembre 2020** ■ **Philadelphia/Online**
■ *unplugged.paxsite.com*

Una feria de videojuegos para que los veteranos de PAX vayan con toda su familia.

LA HISTORIA SE REPITE DEMASIADO. ¿O NO?

Paco Delgado
Director de Micromanía

En este número de Micromanía caben «Doom 64», «C&C Remastered Collection», «Resident Evil 3» y otros "remakes". Ya parece algo más que una moda...

He estado probando «Resident Evil 3» y me lo he pasado en grande. He disfrutado con «Doom 64» como si hubiera viajado atrás en el tiempo. Ha sido como rejuvenecer veinte años de golpe. Hace poco también probé, de nuevo, «Blade Runner». Se acaba de anunciar el lanzamiento de la remasterización de «Tony Hawk's Pro Skater 1+2». Hace pocos días se lanzó también «Streets of Rage 4»... ¿La historia se repite? ¿Se ha inventado la máquina del tiempo? ¿Solo funcionan bien las ideas con varias décadas encima? ¿Se han acabado las ideas originales?

No es la primera vez que hablo de remakes, remasterizaciones, relanzamientos de clásicos y otras variantes de esta vuelta al pasado. Pero lo que antes era anecdótico se convirtió en moda, luego en tendencia y ahora parece que "clásico" va a pasar a ser un género en sí mismo. Y, además, he estado leyendo un rumor que me ha provocado tantas expectativas como temores. Sí, por un lado siento deseo y por otro mucho miedo. Quizá sea algo que ya hayas oído o leído por ahí: «Diablo II Resurrected».

¿Celestial o infernal?

Sí, detrás de ese nombre se encuentra justo eso que piensas: un "remake" de «Diablo II». Y siento auténtico pánico de que sea cierto.

La saga «Diablo» es una de mis favoritas de todos los tiempos. Los he jugado y disfrutado todos y cada uno, junto a sus expansiones. Y espero con ansia «Diablo IV». ¿Por qué me da tanto miedo «Diablo II Resurrected»? Porque he jugado «Warcraft III Reforged».

Ni los estudios más prestigiosos se libran de tener un borrón, y Blizzard lo sabe bien con ese "remake".

Sí, sí, también sacaron «The Death and Return of Superman» para SNES en 1994, y todos sabemos que Superman no da patadas. Pero aquello era otra cosa, eran otros tiempos y hablamos de algo cuyo concepto era totalmente distinto. Ahora, se trata de ESE "remake". Algo como profanar lo más sagrado. O lo más impío, según se mire, claro.

Aunque, en fin, esto realmente me conduce a plantearme, una vez más, si algo así es de verdad necesario. Y sí, soy el primero en reconocer que me encantaría volver a ver una versión actualizada de algunos de mis títulos favoritos de hace décadas. Pero... ¿y si pasa lo mismo que con «Reforged»?

Como decía Ian Malcolm, como los estudios están tan preocupados de saber si pueden hacerlo, ni siquiera se plantean si deben.

¿Debería Miguel Ángel haber hecho varias esculturas de su David? ¿Debería haber pintado Picasso un nuevo Guernica? Siento ponerme en modo "fanboy" –y más a mis años–, pero hay cosas que tenían sentido en su momento y que pasadas varias décadas no parecen tenerlo. O yo no se lo veo.

La industria manda

Ejemplos que se pueden ver en otros medios como el cine, donde personajes y series de películas como «SpiderMan» han tenido tres reinicios en dos décadas es, precisamente, el espejo en el que no mirarse. Y cuando se ha producido un "remake" en toda regla –«Desafío Total», «Psicosis»...– el resultado ha sido... bueno, ahí están.

Ya sabéis que me encanta el retro, que hay cosas actuales que no se entienden si no se conoce su origen, y que haber tenido la suerte de ser testigo de la evolución de la industria durante décadas es algo inigualable. Pero si la industria acaba yendo por aquí, parece difícil que realmente pueda haber una evolución en el futuro.

“Aunque parezca apetecible, a veces es mejor disfrutar del recuerdo que renovar el pasado”

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

FRONTIER Y WARHAMMER
Frontier Developments, con David Braven al frente, han firmado un acuerdo para sacar un juego de Warhammer «Age of Sigmar» en 2023.
www.frontier.co.uk

DRAGON'S LAIR EN NETFLIX
El clásico de los ochenta tendrá película con actores reales en Netflix, con la voz de Ryan Reynolds y el mismísimo Don Bluth en la producción.
www.netflix.com

TEMPLADO

STAR CITIZEN
Cloud Imperium Games ha anunciado que sus inversores han aportado 17,25 millones de dólares más, mientras que ya podemos disfrutar la versión Alpha 3.9.
robertsspaceindustries.com

FRÍO

BSO DE DOOM ETERNAL
Esperada por los aficionados, la banda sonora de «Doom Eternal» ha llegado con una mezcla muy criticada, con menos calidad que «Doom» (2016) y demasiado comprimida.
bethesda.net/es/game/doom

SÚPER CARO
Nada menos que 169€ es lo que piden por «Super Fight», un juego de un único nivel, disponible en Steam.
www.steampowered.com

DEATH STRANDING EN JULIO
Otro título que se retrasa, debido a la crisis mundial, es la conversión de lo último de Hideo Kojima, que distribuirá 505 Games el 14 de julio.
deathstrandingpc.505games.com

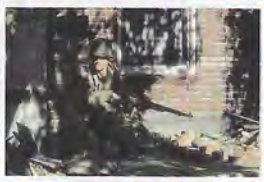
EL TERMÓMETRO

CALIENTE

EPIC GAMES
La editora de «Fortnite» y Unreal Engine, entre otros, ha firmado para publicar los próximos juegos de Fumito Ueda, Remedy y Playdead.
www.epicgames.com

BETHESDA CONTRA COVID-19
Un millón de dólares ha sido parte de las donaciones que Bethesda ha hecho por la lucha mundial contra el COVID-19, con Unicef como beneficiaria.
www.bethesda.net

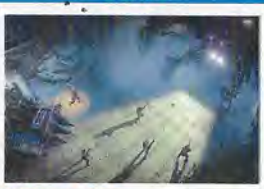
TEMPLADO



SERIE DE BROTHERS IN ARMS
La adaptación del juego de Gearbox llegará a nuestras pantallas con hechos reales como base para su trama.
www.gearboxsoftware.com

BATTLEFRONT (2004)
El primero de la saga vuelve a tener opción de multijugador en su versión para Steam, seis años después de perderla con el cierre de GameSpy.
www.steampowered.com

FRÍO



WASTELAND 3
Aunque Phil Spencer afirme que nada se retrasa, desde InExile han confirmado que su próximo «Wasteland» no llegará hasta el 28 de agosto.
www.inxile-entertainment.com

QUAKECON 2020 CANCELADA
Los cambios de Bethesda para 2020 afectan a la celebración de su Quakecon, aunque los anuncios se distribuirán a lo largo de los meses.
quakecon.bethesda.net

ALMACENAMIENTO EN EL PC: EL FUTURO

Las nuevas Xbox Series X y PlayStation 5 plantean una revolución inesperada: no en los gráficos, sino en el almacenamiento. ¿Cómo afectará al PC?

Juan Antonio Pascual
Periodista especializado en tecnología y hardware

En uno de los reportajes que acompañan a este número de Micromanía, analizamos el hardware de las nuevas consolas Xbox One Series X y PlayStation 5, y buscamos su equivalente en PC.

Es un reportaje interesante porque revela algo sorprendente. La nueva generación de consolas no se centra en los gráficos, sino en otro aspecto más inesperado: el almacenamiento.

A nivel gráfico no van a ofrecer nada que no tengamos ya en PC, algo que no es una sorpresa: el PC siempre va un paso por delante. Lo que si sorprende es su obsesión por mejorar la velocidad de acceso a los datos almacenados, especialmente en PlayStation 5.

La consola de Sony usa un disco SSD NVMe con un rendimiento de entrada/salida de nada menos que 5,5 GB/s, llegando a 8,9 GB/s con datos comprimidos.

Xbox One X es más lenta en este aspecto, con un rendimiento de 2,4 GB/s, pero tiene un mayor ancho de banda de memoria.

En ambos casos, están a años luz de los 0,12 GB/s que ofrecían los discos duros tradicionales de la anterior generación. Y este salto exponencial, va a afectar el almacenamiento en PC.

¿Cómo afecta a los juegos?

Tanto Sony como Microsoft creen que la carga casi instantánea de datos va a mejorar los juegos. No habrá esperas entre medias de los juegos, y las texturas y el resto de assets cargarán al instante en los juegos de mundo abierto, los más beneficiados.

Y se pueden hacer cosas como volcar la memoria al SSD en 3 segundos, para volver a ese punto del juego cuando quieras.

¿Cómo afecta ésto a las versiones de ordenador?

Un PC no es una consola

Mientras que un procesador y una tarjeta gráfica se usan de forma casi idéntica en PC y en consolas, no ocurre lo mismo con el almacenamiento.

En consolas el disco se usa para almacenar juegos, partidas, videos, pantallas, y poco más. Pero en PC se emplea para otras muchas tareas, desde la instalación de aplicaciones a la creación de contenido, descargas y archivo de ficheros, etc. En otras palabras, el SSD de 1 TB de Xbox One X (aún menos en PlayStation 5), lo llenamos en unas semanas...

Y aquí está el punto clave. La nueva generación de consolas tiene un almacenamiento muy rápido, porque es relativamente pequeño. Microsoft va a vender unas tarjetas especiales de ampliación de 1 TB, pero cuando revelen el precio, mejor que te pille sentado... Y si conectas un disco externo, la velocidad va a caer en picado.

La importancia del precio

En PC ya tenemos tecnologías para usar discos NVMe a través de PCIe 4.0 con velocidades similares a las que ofrecerán Xbox One X y PlayStation 5. Pero tienen un problema: el precio. Son muy caras, incluso en tamaños pequeños de 1 TB o menos.

Y aquí es donde queríamos llegar: las consolas van a estandarizar unidades de almacenamiento más rápido, que veremos en PC para que los juegos funcionen igual a la hora de cargar texturas o assets, por ejemplo. Pero es necesario que bajen los precios. Un simple SSD de 1 TB estándar no baja de los 100 euros, e incluso ha subido con el confinamiento. Y hablamos de unidades que funcionan a 0,5 GB/s. ¿Cuánto costarán las tarjetas NVMe de 1 GB a 2,5 o 5 GB/s?

Será interesante ver cómo evoluciona este mercado en los próximos meses.

"El almacenamiento va a cambiar mucho en PC durante los próximos meses"

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

"La competencia entre tiendas es asombrosa para todos. Nos mantiene honestos", confirma Gabe Newell desde su trono de la distribución digital.

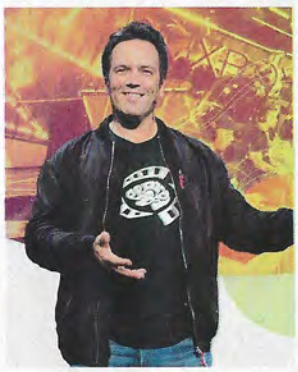
"Creo que el juego, progresión y compra cruzada son algo de esperar este año", adelanta Aaron Greenberg sobre los juegos de Xbox Studios y de terceros.

"(el virus) ha afectado a mucha gente de diversas formas y no ha acabado", según Marcus Lehto, exBungie, ahora en V1 Interactive.

"La edición indie está muerta" dice el CEO de tiny Build GAMES, Alex Nichiporchik, tras vender 30 millones de «Hello Neighbor».

"Tenemos mucho que compartir de nuestros juegos en meses próximos", compensa Pete Hines tras anular el E3 digital de Bethesda.

"Randy decidió dar el 30% de la compañía a sus empleados", agradece M. Babin, de Gearbox, la generosidad de su jefe al motivarles.



"Queremos ser cautos y no explotar la situación", dice Phil Spencer, Head of Gaming en Microsoft, sobre quien se aprovecha de la crisis del Coronavirus.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CÓMO...
ha dejado Google escapar la oportunidad de que Noah Falstein y Robert J. Mical dirijan su división de juegos?

¿QUÉ...
le ha contado Apple a Valve para que estos últimos retiren el soporte de SteamVr a MacOS?

¿CUÁNTOS...
se cambiarán a AMD y dejarán Intel para tiempos mejores a lo largo de 2020?

¿POR QUÉ...
insisten en poner juegos muy oscuros o shooters frenéticos en Stadia cuando la compresión y el retardo los hacen injugables?

¿CÓMO...
se enfrentarán las consolas a los PC cuando lleguen la segunda y tercera generación de tarjetas con Ray Tracing?

¿CUÁNTOS...
juegos habrá en lo que parece ser un E3 de tres meses, bajo el nombre de Summer Game Fest con Geoff Keighley?

¿POR QUÉ...
se empeñan algunos desarrolladores en permitir el juego cruzado sin haber solucionado antes el tema de los tramposos?

R5

DISINTEGRATION

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción táctica
- **Estudio/compañía:** V1/Private Division
- **Fecha prevista:** 16 de junio de 2020

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción táctica**, ambientado en un futuro postapocalíptico .
- Los humanidad ha sobrevivido **integrando sus cerebros en cuerpos robóticos;** lo que se llama la Integración.
- Seremos Romer Shoal, un **superviviente que aspira a revertir la Integración** y volver a la humanidad a su esencia.
- Lucharemos **contra los Rayonne**, que desean una integración total.
- **Pilotaremos un graviciclo**, un vehículo para el combate aéreo.

¡El futuro está en tus manos!

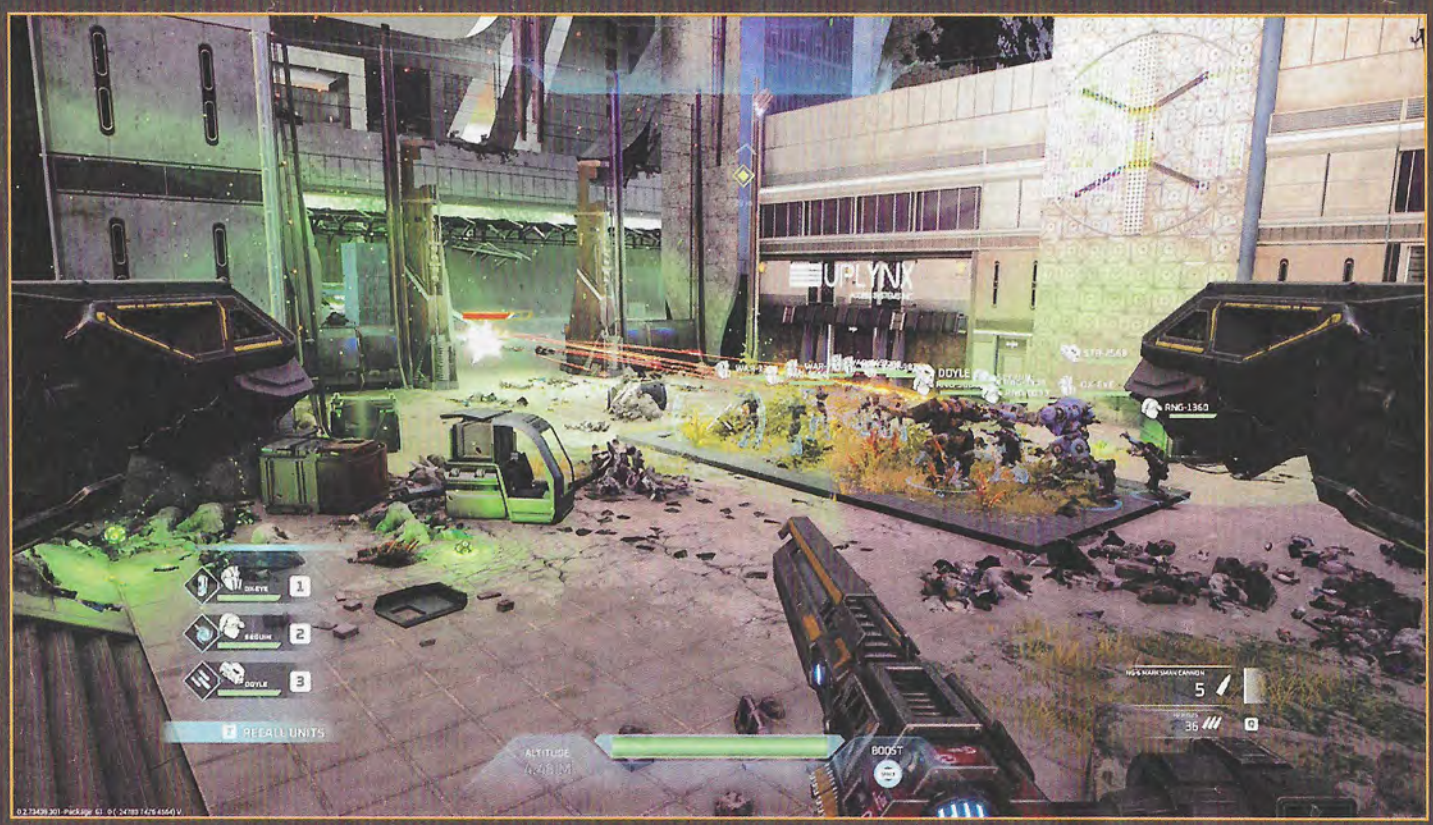
Hace 150 años del apocalipsis. Los humanos han sobrevivido integrando sus cerebros en cuerpos robóticos. Romer quiere devolver la humanidad a su ser, pero no todos piensan igual...

Al pensar en el futuro, los mundos postapocalípticos siempre se presentan como una –negra– posibilidad para el ser humano. ¿Cómo sobrevivir en un mundo arrasado y sin recursos? «Disintegration» nos presenta una inquiteante alternativa: que el ser humano renuncie a su cuerpo para la supervivencia. Literalmente. Y es que la historia del juego de V1 Interactive apuesta por la integración de hombre y máquina: colocar un cerebro humano en un cuerpo robótico. Esto ha derivado en la existencia de los Rayonne, una nueva especie que apuesta por la renuncia total a la vertiente humana y la Integración, aunque sea forzosa, de todos los seres humanos que quedan en el planeta. Romer Shoal fue uno de esos integrados forzosos, pero escapó del ejército Rayonne y de su líder, Black Shuck, y ha creado una resistencia para apostar por la esperanza de una posible reversión del proceso –una "desintegración" de la máquina–, devolviendo así al hombre a su esencia biológica. Algo que los Rayonne no están dispuestos a permitir...

> **"La integración de hombre y máquina marca la historia de este futuro postapocalíptico"**

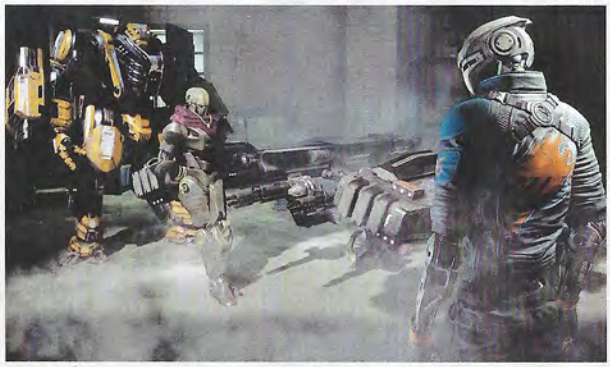
Cuerpo y mente

Esta existencia cibernética que plantea «Disintegration» lo hace



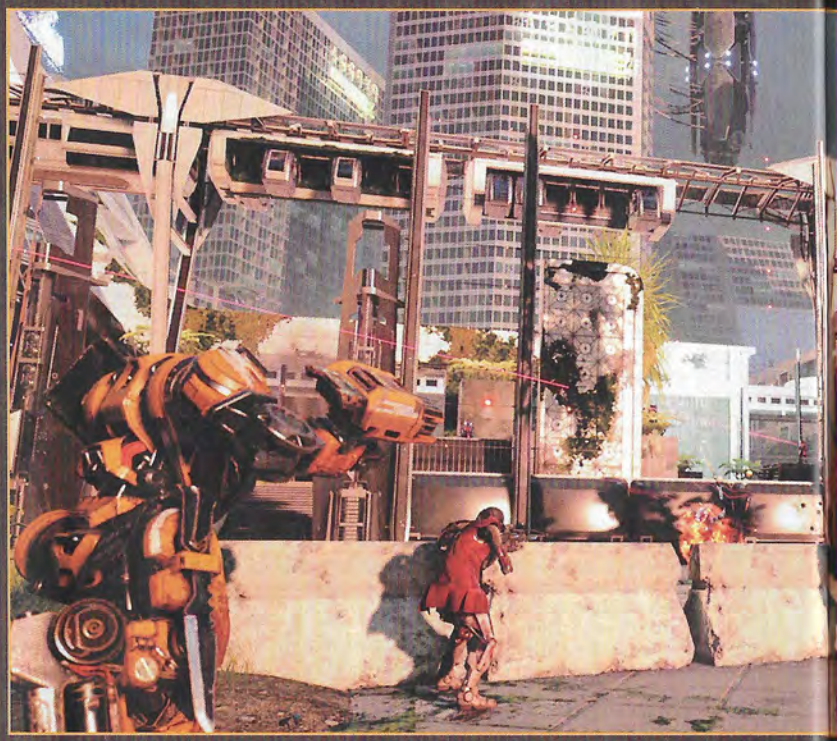
La acción en primera persona de «Disintegration», ya sea en el Graviciclo o a pie, apuesta sobre todo por la vertiente táctica y la planificación. Sin embargo, los combates contra los Rayonne no serán por ello menos intensos. En todos habrá que aprovechar al máximo los recursos y el entorno, usándolo en nuestro beneficio.

LIDERA A TU EQUIPO CONTRA LOS RAYONNE

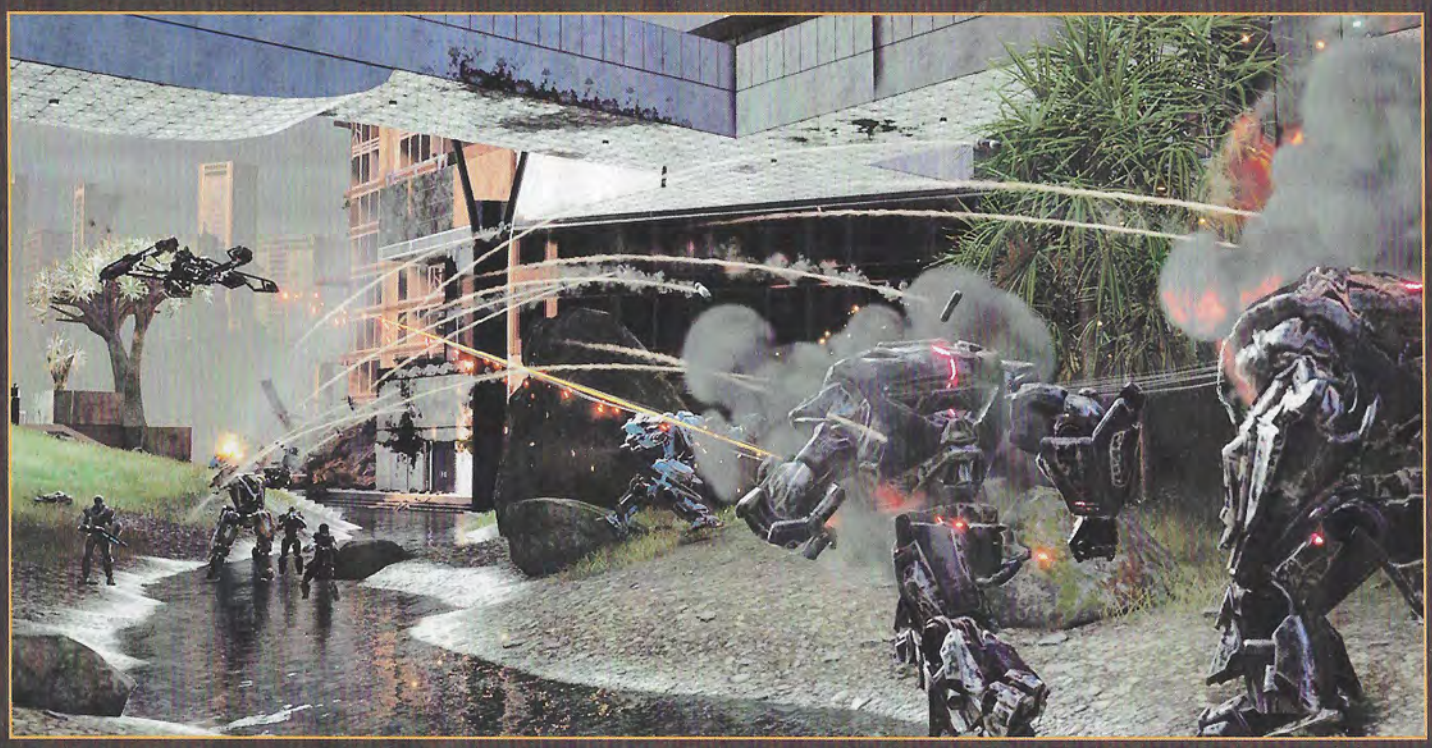


Romer Shoal escapó de los Rayonne y ha formado un escuadrón para combatir los planes de Black Shuck y su ejército. Aunque sus cuerpos robóticos son robustos, todos siguen teniendo un cerebro humano.

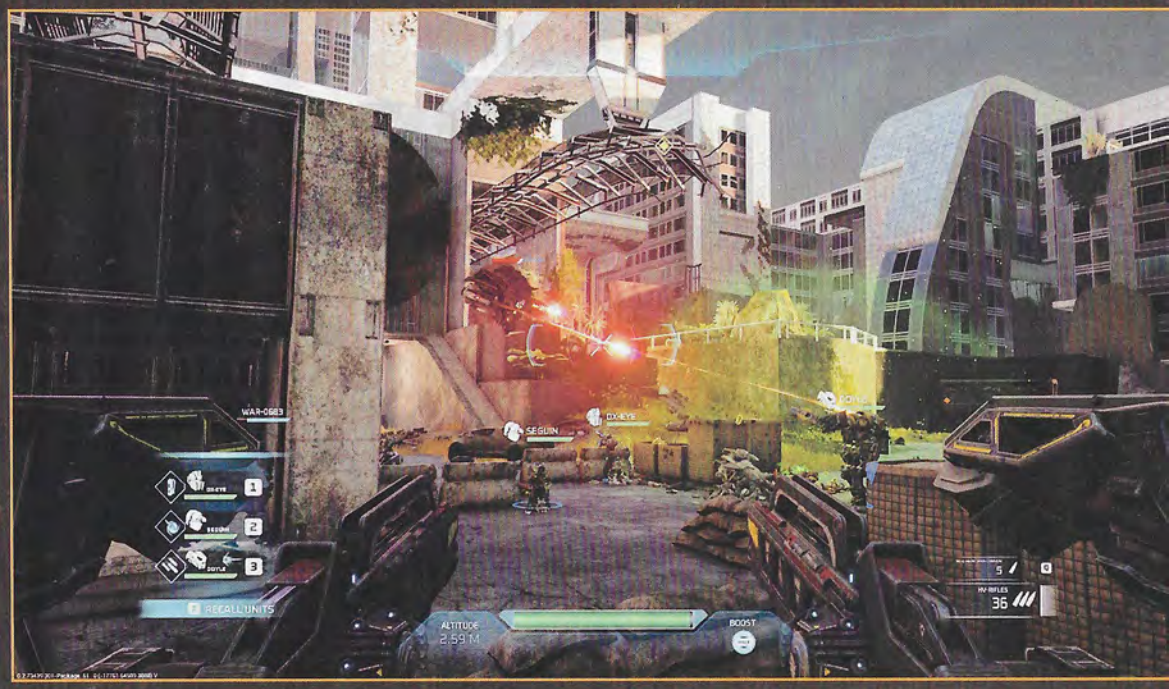
Desde el graviciclo dirigiremos al escuadrón. Podremos combatir desde el aire, dar órdenes a nuestro grupo -aunque la IA los manejará de forma autónoma- y saltar a tierra y unirnos al combate a pie.



desde una perspectiva bélica y dictatorial. Los Rayonne quieren imponer su ley por la fuerza. Y ahí es donde entramos nosotros, metidos en la metálica piel de Romer, como líderes de un escuadrón resistente que combatirá a los Rayonne por todo el arrasado planeta: desiertos, bosques, ruinas urbanas y hasta bajo tierra. El escuadrón de Romer estará compuesto por cuatro integrantes, incluyendo al protagonista. Ellos, como Romer, son humanos. O lo fueron. Y su cerebro está integrado en las carcasas metálicas. Pero no son supersoldados, son hombres y mujeres normales. Por eso, Romer debe actuar como líder y capitán, dirigiendo desde su gravici-



Más allá de la campaña contra los Rayonne, «Disintegration» ofrecerá un intenso apartado multijugador por equipos 5v5, con tres modos distintos, donde la competición por objetivos será la esencia de todos los combates. Tras el lanzamiento, V1 ha asegurado que el contenido multijugador se ampliará por distintas vías.



En pleno combate, el uso del Modo de Escaneo nos pemitirá localizar unidades -propias y enemigas-, objetos, estructuras y marcar objetivos. El entorno y su uso táctico se volverán claves para alcanzar la victoria de forma rápida y eficaz.

clo los combates. Aquí, «Disintegration» desvela su esencia de acción táctica.

Aunque los combates contra los Rayonne tendrán en la IA del juego un gran aliado, controlando las acciones de los miembros del grupo, mientras nosotros controlamos a Romer, siempre podremos rectificar con órdenes las acciones y posición del grupo. La estrategia, unida al diseño táctico del entorno, nos permitirá, así, desarrollar combates más eficaces combinando la perspectiva aérea del gravi-

ciclo con la acción en tierra del grupo. También podremos poner pie en tierra y unirnos al combate a veces será más eficaz dirigir y combatir desde el aire.

Y, ojo, porque los miembros del escuadrón no serán inmortales. Sus cerebros humanos pueden ser recuperados si sus cuerpos son dañados, pero si el cerebro es destruido en combate, el personaje morirá. Habrá que cuidar a nuestro grupo para no echar a perder las mejoras que acumulen fase tras fase. Su futuro depende de ti. **A.P.R.**

EL DESOLADOR FUTURO DE LA HUMANIDAD QUE TÚ PUEDES CAMBIAR

El arrasado mundo de 150 años en el futuro nos ofrecerá gran variedad de entornos que recorrer y en los que luchar. Los más futuristas serán los complejos industriales en ruinas, plagados de chatarra y antiguas naves.

Los combates también se podrán desarrollar en escenarios urbanos abandonados y controlados por la tecnología Rayonne, o incluso en desiertos, entornos campestres abiertos y hasta instalaciones subterráneas.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción Táctica/Supervivencia
- **Estudio/compañía:** InXile/Deep Silver
- **Distrib.:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 28 de agosto de 2020

inxile-entertainment.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol y estrategia**, ambientado en un mundo postapocalíptico.
- **Seremos Rangers del Desierto**, intentando salvar Arizona.
- Cumpliremos **misiones para el Patriarca de Colorado**, a cambio de distintos recursos.
- Controlaremos a **una pareja de personajes**, pudiendo escoger entre varias con distintas habilidades y equipos.
- Lucharemos en **distintos combates por turnos**, usando el entorno de manera táctica.

PRIMERA IMPRESIÓN

La mítica saga de rol postapocalíptico que inició el género regresará este verano, repleta de novedades en diseño, jugabilidad y con multitud de desafíos.

WASTELAND 3

¡Hay que salvar Arizona, Ranger!

Han pasado más de cien años desde que llovió fuego del cielo. Los hongos se levantaron sobre las grandes ciudades de Estados Unidos y del resto del mundo. La muerte convirtió la superficie del planeta en su particular patio de recreo y la mayoría de la humanidad desapareció. Pero no toda. Los supervivientes se fueron haciendo al nuevo y desolado mundo. Y salieron adelante.

En este nuevo mundo, para sobrevivir, hacía falta, además de resistencia y fuerza, una nada desdeñable crueldad y tener muy claro que ya no habría recursos para todos. La ley del más fuerte, sí. Pero también la del más inteligente.

Poco a poco, una nueva civilización emergió de las ruinas y el caos. Y se empezaron a forma microsociedades. Al principio, locales. Con el tiempo, los antiguos estados, como Colorado, o Arizona, volvieron a surgir como áreas de influencia. Y en Arizona están los Rangers del Desierto, encargados de salvar lo que queda del que en su día fue un populoso y rico estado. Y en los Rangers, claro, estás tú.

En busca del Patriarca

Tras una emboscada, una pareja de Rangers acaba con sus enemigos y sale en busca del Patriarca, el líder de la actual región de Coloradodo, que parece tener información y recursos con los que ayudar a Arizona. Estos primeros compases del juego, en la beta de «Wasteland 3» que hemos podido probar, nos ha sumergido en ese universo duro, cruel y salvaje de este mundo postapocalíptico, donde la exploración estaba bastante dirigida –no olvidemos que se trataba de un puñado de misiones muy concretas del principio–, pero que ya desplegaba gran parte de su potencial táctico y rolero en los combates y la gestión de equipo, personajes y habilidades.

«Wasteland 3» apostará por una enorme variedad de entornos y escenarios, siempre con marcado carácter táctico en su diseño, y una perspectiva isométrica para meternos en su desafiante mundo.

Durante estos primeros compases hemos conocido a varias facciones, amén de ver que la pareja de Rangers que podemos controlar de inicio será de lo más surtida, con personajes realmente únicos y cuyas historias pueden estar unidas

“Lánzate al yermo para vivir un desafío de rol postapocalíptico en el regreso de esta mítica saga”

Armas, máquinas de guerra, recursos escasos, canibalismo... ¡Bienvenido al futuro postapocalíptico de «Wasteland 3»! La mítica saga de rol vuelve con un desafío alucinante.

Tecnología postapocalíptica: las grandes máquinas de guerra

En «Wasteland 3» el mundo está dominado por facciones extremadamente peligrosas de supervivientes. Pero además de sus armas y su ferocidad, algunas disponen de una tecnología de guerra que asusta solo por su aspecto. Muchas de estas máquinas adoptan la forma de enormes animales mecánicos –arañas, escorpiones, etc.–. Sí, en realidad son una especie de tanques, pero de una movilidad extrema. Mucho ojo con ellas.

¡Ojo con tus respuestas! Tu reputación en el yermo dependerá de con quién te relaciones, alianzas y traiciones. Mucho ojo.

Los campamentos de supervivientes serán un punto de descanso donde también podremos organizar el equipo y los recursos antes de seguir explorando, preparándonos para los combates.

por relaciones muy diversas: familia, pareja romántica, amigos, puro interés de supervivencia... Y, además, cada uno poseerá habilidades y equipo únicos.

Algunos serán más habilidosos con la tecnología, otros con la mecánica, algunos con la diplomacia, otros con las armas cortas, otros serán más fuertes, algunos más ágiles, etc. La variedad y cantidad de estilos que podremos desplegar será enorme, para hacer «Wasteland 3» extremadamente rejugable, amén de adecuarse a una diversidad de gustos enorme para un amplio abanico de jugadores. Un gran punto a su favor, pero que era de esperar. Lo que ya no es tan habitual es que a cada paso que demos nos llevemos continuas sorpresas en el descubrimiento de escenarios, personajes, enemigos, misiones y podamos avanzar siempre en base a decisiones que pondrán, en la práctica, nuestro destino en nuestras manos.

Sobrevive y sé leyenda

Sí, por supuesto que algunos personajes clave, como el Patriarca de Colorado, tendrán gran influencia en la historia y el guion, pero de cómo nos relacionemos con él –y otros de su mismo nivel– y las alianzas que forjemos, harán que dos partidas de «Wasteland 3» nunca sean iguales.

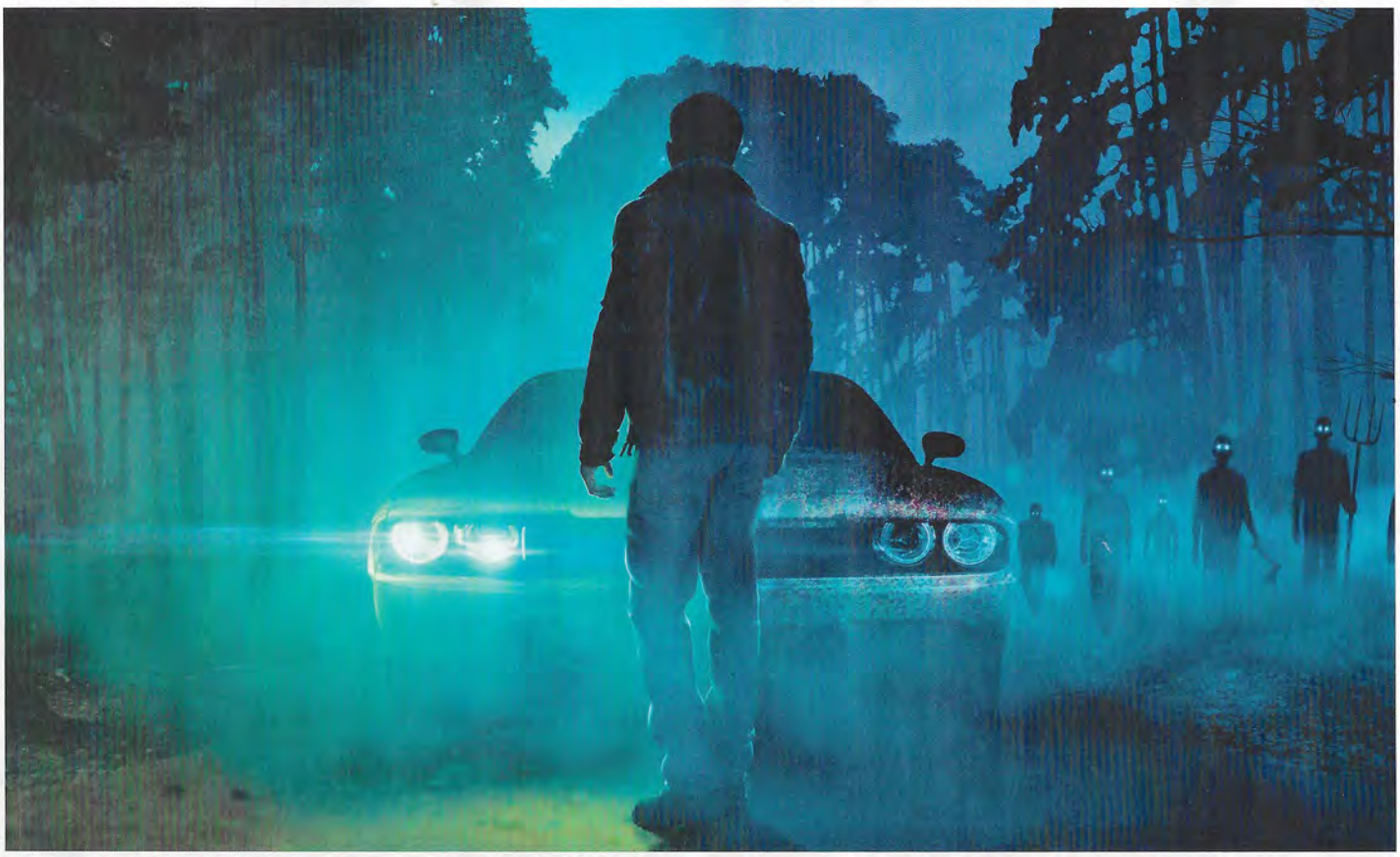
Y de estas alianzas podremos obtener recursos. Y de estos recursos, potenciar las habilidades y equipo de nuestros personajes. Y con ello, desarrollar el combate por turnos de forma más eficaz.

El combate es uno de los pilares del diseño de «Wasteland 3». Las primeras experiencias que hemos tenido han sido extremadamente satisfactorias. Nos hemos enfrentado a enemigos humanos, a distintos tipos de IA y androides. A enormes criaturas mecánicas controladas por algunos enemigos o dotadas de IA, con enormes arsenales y movilidad... Variedad, desafíos y táctica unidos, para probar nuestra capacidad de supervivencia. Y, lo mejor, «Wasteland 3» se presume largo. ¿Listo para salvar Arizona? **A.P.R.**

SE PARECE A...

STATE OF DECAY 2
El apocalipsis zombi de «State of Decay 2» es distinto, pero sobrevivir es también la meta.

THE DIVISION 2
La premisa de «The Division 2» es mucho más realista que en otras visiones distópicas futuristas.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio:** Camel 101
- **Distribuidor:** Wired Productions, WhisperGames
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** junio de 2020

www.thosewhoremain.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura de terror psicológico**, cuya acción se desarrollará en la misteriosa ciudad de Dormont.
- **Lo que parece una maldición**, inundará de oscuridad y maldad a los habitantes de la ciudad.
- La aventura **jugará con elementos oníricos** como en una pesadilla.
- Tendremos que tomar **decisiones críticas de carácter moral**, que pondrán a prueba nuestras convicciones.
- La trama utilizará el **sentimiento de culpa** como un elemento clave.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una historia de terror psicológico que pondrá a prueba nuestro temple y nuestra moralidad, enfrentándonos a decisiones realmente dramáticas y terribles.

THOSE WHO REMAIN

¡Quédate en la luz!

Edward lo tenía todo. Una buena vida, un matrimonio perfecto y una hija preciosa. Pero, como nos suele ocurrir a muchos cuando las cosas van bien, no nos damos cuenta de ello hasta que es demasiado tarde. Elecciones erróneas han llevado a Edward a mantener una relación extraconyugal a la que, por fin, ha decidido dar término. Unos cuantos tragos de whisky le han animado a ello, es cierto, pero al menos la decisión está tomada. Sin embargo, lo que Edward no sabe es que tras salir de casa, coger el coche y circular por las calles de Dormont hasta el Motel Golden Oak, donde le espera su amante, todo va a cambiar para él. Aunque no de la manera que tenía prevista.

Dentro de la pesadilla

El punto de partida de «Those Who Remain» parece, a simple vista, bastante prosaico. Nada parece indicar que la historia que Wired Productions nos propone tenga el menor asomo de convertirse en lo que en realidad será: una auténtica pesadilla de terror psicológico que pondrá a prueba nuestros nervios y hasta nuestra cordura.

«Those Who Remain» no será, en esencia, un "survival horror", pero bebe de las mismas fuentes que juegos como «Amnesia», «Blair Witch» y muchos otros de corte similar, donde lo real y lo sobrenatural se confunden y mezclan. Donde es difícil definir la frontera entre alucinación, realidad y fenómenos extraños. Un juego que, solo con ver su premisa, nos damos cuenta de que abundará en elementos que suelen dar muy buenos resultados en títulos donde el terror psicológico manda: la pérdida y el sentimiento de culpa. Lo que lo hará diferente es cómo lo tratara.

Huye de la oscuridad

«Those Who Remain» basará todo su desarrollo en la acción en primera persona, para una mayor inmersión en el mundo de juego, y el uso de un cursor inteligente para la interacción con objetos y elementos de los escenarios. La versión previa que hemos probado logra esa sensación de manera notable, aunque el estudio ya nos avisó de que la versión final sería aún más sólida.

En esta versión quedan bien definidos los elementos clave de la narrativa, con la luz y la oscuridad como ingredientes principales. Y

"Vivirás una pesadilla de terror psicológico, explorando las calles de la ciudad de Dormont"

¿Sobrevivirás a la maldición de Dormont? Edward está atrapado en una aventura terrorífica entre dos dimensiones que pondrá a prueba su cordura y moralidad.

Los que viven en la oscuridad: ¿qué ocurre en Dormont?

En «Those Who Remain» el protagonista lucha tanto contra lo que parece una amenaza sobrenatural como sus propios demonios internos. Una narración que intentará mezclar la realidad de la accion y lo que vemos a través de los ojos de Edward, con esa continua sospecha de "¿esto está pasando de verdad o son alucinaciones?". Una pesadilla psicológica que jugará con nuestra percepción y que nos pondrá los pelos de punta.

Las alucinaciones -¿o no lo son?- que sufre Edward se mueven entre la luz y la oscuridad que domina en Dormont.

En «Those Who Remain» nos las veremos con algunos elementos icónicos de las películas de terror y de nuestras propias pesadillas: pasillos interminables, figuras en penumbra, voces...

es que la trama de «Those Who Remain» sumerge a Edward en una especie de realidad alternativa en la que Dormont se ve inundada por una oscuridad ominosa, en la que viven unos extraños seres cuyo origen no está nada claro. ¿Son los habitantes del pueblo? ¿Son seres sobrenaturales? ¿Criaturas malditas? El hecho es que todo lo que rodea a Edward parece desmoronarse y no sabe si tiene alucinaciones y se está volviendo loco, o si lo que le sucede es real. Poner un pie en una habitación oscura o alejarse de un foco de luz conllevará empezar a tener mareos, una sensación enormemente desagradable de asfixia y vértigo, y la visión de siluetas oscuras amenazadoras. Incluso, veremos como los entornos cambian sin darnos cuenta. Una puerta que se cierre a nuestras espaldas se convertirá en una pared sólida al darnos la vuelta.

Decisiones, decisiones

Dormont, en fin, se está convirtiendo en un escenario de pesadilla, y aquellos habitantes reales que nos encontremos pondrán a prueba nuestra moralidad, de una forma que no podemos imaginar, al obligarnos a tomar ciertas decisiones que podrán condenarlos para siempre, si imponemos nuestra seguridad a la suya.

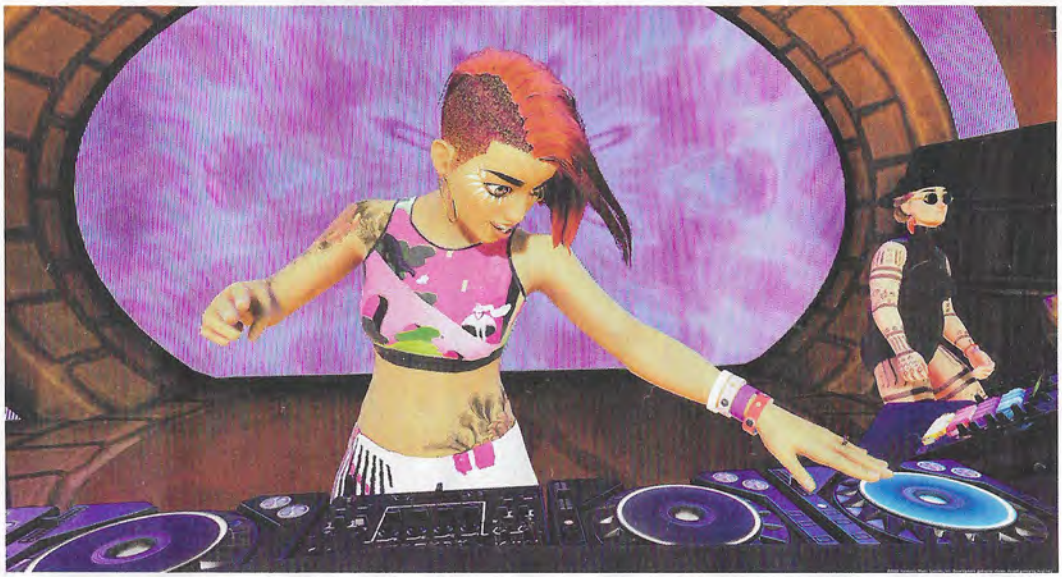
«Those Who Remain», al menos por lo que hemos visto hasta ahora, no entrará en el terreno de una acción frenética en la que un paso en falso supondrá lo peor –como la de un «Outlast II», por ejemplo– sino más en la de la aventura que, sin renunciar a elementos de intensidad– exigirá resolver puzles y tomar decisiones meditadas, antes que dejarse arrastrar por el pánico. Pero sustos nos hemos llevado unos cuantos, eso sí.

Luz y oscuridad. Una dualidad que, en esencia, intentará retratar la misma esencia del ser humano y que dentro de esa moral judeocristiana que tanto juego da en las historia de terror, nos propondrá sumergirnos en una pesadilla en la que nos enfrentaremos a los demonios de Dormont. O, en realidad, a los propios. **A.C.G.**

SE PARECE A...

BLAIR WITCH
La última adaptación de la saga de cine ofrece alucinantes viajes temporales y dimensionales.

KHOLAT
Otro de esos juegos en los que la frontera entre realidad y locura se cruza constantemente.



FUSER

- **Género:** Música
- **Estudio/compañía:** Harmonix/NC Soft
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Otoño de 2020

www.fuser.com

El regreso de los creadores de «Rock Band», entre otros muchos juegos centrados en la música, nos llevará el próximo otoño a sumergirnos en el universo del DJ, los festivales (virtuales) y las mezclas de grandes éxitos con un estilo personal y único. Más de 100 canciones, desde clásicos de The Clash o Fatboy Slim, a novedades como temas de Billie Eilish o Lady Gaga, «Fuser» ofrecerá modo de campaña, estilo llibro y multijugador -colaborando o compitiendo con otros jugadores- y la posibilidad de compartir nuestras mezclas online.

HOKKO LIFE

- **Género:** Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Wonderscape/Team 17 Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

hokko.life

Es fácil comparar, tan solo por su estilo visual, «Hokko Life» con «Animal Crossing», aunque el título de Wonderscape quiere ir más allá, integrando ingredientes que parecen sacados de «Minecraft», pues la construcción también será un elemento primordial. La aldea de Hokko nos espera para edificar casas, crear mobiliario y socializar con todos sus habitantes, de muy diversas maneras.

WORLD OF HORROR

- **Género:** Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Panstasz/Ysbrid Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2020 (ya disponible en acceso anticipado)

www.wohgame.com

La estética en blanco y negro de «World of Horror» es un elemento distintivo con el que el juego de Panstasz ya nos indica que su perspectiva del horror es única, mientras rinde homenaje a Lovecraft y a Junji Ito, sus dos principales referentes. Horror cósmico, dioses antiguos, combate por turnos y rol, en un juego que presume de arte de 1 bit y diseño gráfico con «Paint» como herramienta básica.

MAQUETTE

- **Género:** Aventura/Puzle
- **Estudio/compañía:** Graceful Decay/ Annapurna Interactive
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

playmaquette.com

El amor suele ser complicado. Como un puzle donde las piezas no siempre parecen encajar, pero con algo de perspectiva todo puede ajustarse a la perfección. Esta peculiar metáfora es la que da forma a «Maquette», una historia de amor. Y de construcción. Un mundo en que cada edificio y objeto es, a la vez, diminuto y gigantesco. Un universo recursivo, como una obra de Escher, en cuyo corazón seremos gigantes creando maquetas, pero a medida que nos alejemos de él, los edificios creados se volverán enormes y hasta las grietas parecerán abismos.

HOTSHOT RACING

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Lucky Mountain Games/ Sumo Digital/Curve Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** primavera de 2020

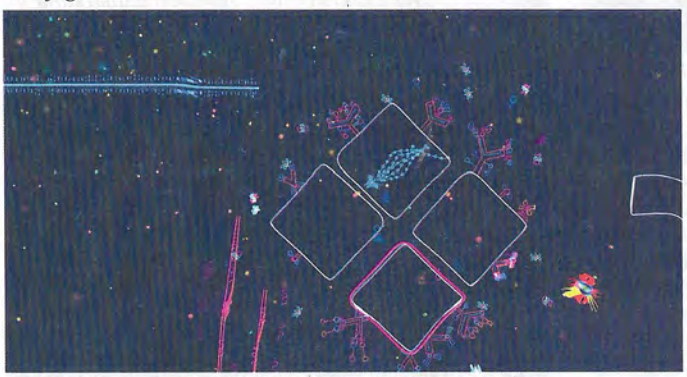
curve-digital.com

Las carreras de coches llevan entre los fans del género desde, casi, el mismo nacimiento del videojuego. Y seguro que los veteranos no podrán reprimir una lágrima nostálgica al revisar la estética de «HotShot Racing» y sus gráficos poligonales, que recuerdan poderosamente a clásicos como «Virtua Racing». Los dieciséis circuitos de «HotShot Racing», sin embargo, ofrecerán más que competición, pues a los modos contrarreloj o Gran Premio, se unirán otros de desafío, como Polis y Ladrones o Conduce y Explota, que aprovecharán a tope el multijugador.

YNGLET

- **Género:** Acción/Música
- **Estudio/compañía:** Tripple Topping, Nifflas
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2020

www.ynglet.com

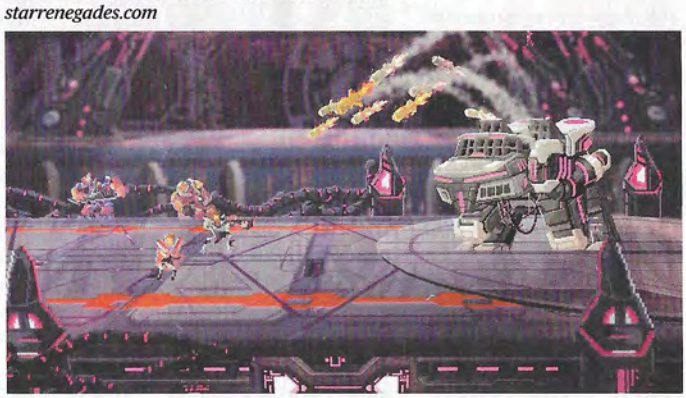


«Ynglet» es un claro heredero de títulos como «Rez» o «Vib Ribbon», juegos que llevan décadas en la mente de los fans del ritmo y la música, combinada con la acción arcade. Sincronización, pero también libertad para progresar en un juego que se va creando en cada compás y acción, dan forma a «Ynglet» con una estética tan única como cada una de sus partidas.

STAR RENEGADES

- **Género:** Estrategia/Rol
- **Estudio/compañía:** Massive Damage Inc./Raw Fury
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

starrenegades.com



Los creadores de «Halcyon 6» vuelven con un nuevo "roguelike" futurista, con el telón de fondo de una rebelión interplanetaria contra un malvado imperio. Sí, seguro que te suena. En el combate táctico por turnos de «Star Renegades» nos encontraremos con una gran relevancia de los contraataques, una de las claves del diseño de acción, junto a la variedad de personajes y sus habilidades únicas.

THE FALCONEER

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Tomas Sala/Wired Productions
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

www.thefalconeer.com

De los mods para «Skyrim» a fundar su propio estudio y trabajar en juegos para móviles, RV y, claro, PC. El CV de Tomas Sala es nutrido y siempre con un estilo distintivo, tanto en el concepto como en el apartado visual. Y de ambos, «The Falconeer» es un ejemplo perfecto. A lomos de nuestra montura alada exploraremos un mundo donde las acrobacias, la puntería, los intensos combates aéreos y una combinación de universo mecánico y leyendas de antiguos dioses se dan la mano. Un juego realmente único. Y de altos vuelos.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

UNA REVOLUCIÓN

Tengo unas gafas de RV desde hace dos años, pero jugar a «Half-Life: Alyx» ha sido como volver a estrenarlas. Está una generación por encima del resto en gráficos, jugabilidad y en inmersión. Lo que no me ha gustado tanto es que casi sea un "survival horror", pero hay que reconocer que es un género perfecto para la RV. He pasado mucho miedo... Manu Q.

«Half-Life: Alyx» acabará, posiblemente, como el juego más relevante del año. Valve consigue que cada capítulo de «Half-Life» sea una revolución. «Alyx» revoluciona la RV no solo en lo visual y jugable, sino en explotar el formato con el sonido 3D, la iluminación y la manipulación del entorno.

UNA BUENA IDEA

Me ha sorprendido lo que ha hecho Firaxis con «XCOM: Chimera Squad». Lo de lanzar un juego independiente con novedades jugables para ver si gustan a los fans, a un precio muy barato, y luego incluirlas en futuros juegos. Me parece un puntazo que solo cueste 9 euros porque es un juego bastante largo y las novedades a mí me han gustado. Carmelo

La verdad es que es una "jugada" que nadie esperaba. Y todo el mundo sale ganando. Firaxis prueba nuevas ideas y en función de que gusten más o menos, las incluirá en «XCOM 3». Y recupera la inversión de "la prueba" con las ventas. Por su parte los fans tenemos un juego nuevo por poco dinero y muchas horas de diversión. Y si no te gusta, apenas has pagado 9 euros. No parece un mal trato.

RECOMPENSA

Me gustaría recomendar a todos los fans de las aventuras gráficas un juego que se llama «Beautiful Desolation». Aunque salió hace unos meses ahora han lanzado una actualización que lo traduce al español. Creo que hay recompensar este tipo de iniciativas en compañías indie con tan poco presupuesto. Es una estupenda aventura de estilo clásico, con un diseño gráfico espectacular. ¡La recomiendo a todos los lectores de Micromanía! Alicia

Muchas gracias por la recomendación, Alicia. Nosotros hemos jugado unas horas y totalmente de acuerdo con tu apreciación. Es una aventura estilo años 90, pero con un acabado gráfico muy meritorio. Además este juego fue muy pirateado tras su lanzamiento, según dijeron sus autores. Así que con más razón para apoyarlo.

¿6 U 8 GB?

Me ofrecen una tarjeta RTX 2060 con 6 GB de memoria gráfica a buen precio, pero tengo una duda, a ver qué me aconsejáis. ¿Con 6 GB tengo suficiente o sería mejor pillar una tarjeta con 8 GB? ¡Gracias, os leo desde hace años! Z.S.

Muchas gracias por tu fidelidad. En cuanto a la tarjeta, pues depende de para qué la vas a usar. Si vas a poner los juegos a 1080p, posiblemente es suficiente. Pero si vas a usar más resolución, o supersampling, o las texturas 4K que ofrecen para descargar muchos juegos, vas a necesitar 8 GB. Si puedes elegir, mejor optar por una con 8 GB pensando en el medio plazo, porque los juegos son cada vez más exigentes a nivel gráfico.

EL REGRESO

De niño mi género favorito eran los beat'em up de las recreativas. Así que ya os podéis imaginar lo que he disfrutado con «Streets of Rage 4» (sí, ya sé que es una saga

LA POLÉMICA DEL MES

¿UN AÑO DE ESPERA?

Un amigo me ha dicho que «Final Fantasy VII Remake» va a salir en PC... ¡pero en abril de 2021! No entiendo que tarden un año en hacer un port a PC, ahora es fácil hacer ports desde consolas. ¿Por qué tarda tanto Square? ¡Tengo muchas ganas de jugarlo! H.A.

Square, como suele hacer siempre, llega muy justo a las fechas de lanzamiento, y seguro que no había empezado el port de PC cuando lanzó «Final Fantasy VII Remake» en PS4, en abril. Hacer un buen port de un juego complejo como éste sí exige al menos unos meses de trabajo, pero es cierto que un año es demasiado tiempo. La explicación seguramente habría que buscarla en que ese será el plazo de exclusividad que ha pedido o ha pagado Sony.

de consolas). Quería deciros que en los últimos años se han puesto tanto de moda los remakes, que parece que las compañías se habían olvidado de lanzar juegos nuevos de las sagas clásicas. «Streets of Rage 4» demuestra que se pueden actualizar los géneros de toda la vida sin perder la esencia, pero con un aspecto moderno. ¡Ojalá veamos muchos más! ■ **Commander K.**

Es un gran juego, algo que tampoco sorprende al estar DotEmu detrás. El cambio de los sprites a la animación le ha sentado muy bien, y aunque no innova demasiado tiene muy buenas ideas. Desde luego que es una gran continuación de la mítica saga.

INTERMINABLE

Compré el juego «Warhammer II» hace casi tres años, en 2017, y esta misma semana ha salido un nuevo DLC. Me encanta la saga y he jugando más de 100 horas, pero a veces tengo la sensación de que las compañías quieren que solo juguemos a sus juegos. Con miles de títulos que se lanzan todos los años, ¿por qué atarse a un único juego tantos años? Yo lo tengo claro: me acabo el juego principal y quizá algún DLC si me ha gustado mucho, y ya. Tengo mucho pendiente por jugar. ■ **Hermida**

La verdad es que ésta es una de las decisiones más difíciles que tenemos que tomar los gamers. ¿Jugar durante meses (¡10 años!) a un juego que nos gusta, o pasar a otro? Para ser sinceros, «Warhammer II» es un juego que se adapta al formato "juego como servicio", es decir, lanzar contenido nuevo cada poco tiempo para mantenerlo vivo. por su condición de juego de estrategia en donde los DLC añaden muchas novedades tácticas. Pero de vez en cuando te apetece jugar a juegos que te duran unos pocos días, y pasar a otro. Al final, es una cuestión de gustos. Y como hay tanto para elegir en ambos bandos, pues todos contentos.

FUTBOLERO

No juego a un "manager" de fútbol desde los tiempos de, bueno, de «PC Fútbol». ¡Anda que no ha llovido! Pero con esto del confinamiento, me ha entrado el gusanillo y he visto que hay uno que se llama «Football Manager 2020». ¿Me lo recomendáis? ■ **Juancar S.**

Si te gustan los juegos de estrategia y gestión deportiva, totalmente, Juancar. Es el mejor de todos. Pero ten en cuenta que es mucho más complejo y avanzado que el clásico de Dinamic. Tendrás que dedicar un tiempo a aprender todas sus posibilidades, pero merece la pena. Te divertirás durante meses.

¡70 EURAZOS!

¿No os parece que Microsoft se está columpiando demasiado con el precio de los juegos? Pedir 70 eurazos por «Gears Tactics» me parece una pasada. ¡Que esto no son las consolas! ■ **D.A.**

Bueno, en "defensa" de Microsoft hay que decir dos cosas. Primero, que saca todos sus juegos en PC y Xbox One al mismo tiempo. Y como ese es el precio de consolas, pone el mismo en PC para no discriminar a nadie.

Por otro lado, es obvio que Microsoft quiere promocionar su suscripción Xbox Game Pass y, de esta forma, "anima" a los jugadores a pasarse a Game Pass.

Pero ya que nos pides nuestra opinión, te la daremos: sí, 70 euros por un juego de PC es un precio caro.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.

- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9. Las Rozas. 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

JUEGOS PARA 2020 EN MUNDOS DISTÓPICOS

¡Crea un futuro a tu medida!

Rol, acción, estrategia... Enfrentarnos a un mundo futuro en el que todo ha cambiado siempre ha sido un recurso en juegos de todo tipo. Pero, lo mejor, es que ese mundo puede ser moldeado por tu mano. ¿Quieres ser el arquitecto del futuro?

Por alguna razón –quizá por la propia Historia de la humanidad–, solemos imaginar el futuro como un escenario muy distinto al que conocemos. Uno en que el mundo y la sociedad se ven afectados por desastres naturales, holocaustos nucleares, pandemias terribles –algo no tan extraño, ¿verdad?–, gobiernos totalitarios, tecnologías esclavistas y muchas cosas más que convierten al ser humano en poco menos que un insecto al albur de mil y una tragedias.

Pero, al mismo tiempo, este mundo futuro distópico siempre alberga un hueco para la esperanza. Algo especialmente relevante en el caso de los videojuegos. Ya sea como un desafío de adaptación, de reconstrucción, de supervivencia o, simplemente, por la pura diversión de imaginar situaciones que nos pilland –a veces– muy lejanas, los futuros distópicos suelen dar mucho juego. Literalmente.

Por alguna razón, quizá por azar, quizá porque el destino así lo ha querido, 2020 está siendo y será más en los meses venideros, realmente prolífico en juegos que nos sitúan frente a esas distopías sociales extremas. Hemos reunido algunos de los más interesantes en las siguientes páginas. En ellas vas a encontrar de todo: aventura, acción, rol, estrategia. Muchos son títulos largamente esperados. otros son joyas indie a descubrir. Y todos prometen horas de diversión.

EL NUEVO SALTO EVOLUTIVO

CYBERPUNK 2077

Estudio/compañía: CD PRojekt RED **Género:** Rol/Acción
Distribuidor: Bandai Namco **Fecha:** 17 de septiembre de 2020
INTERÉS:

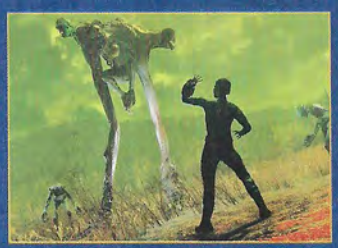
Decir que es, probablemente, el juego más esperado de 2020 no es descubrir nada a estas alturas. Y es que cada nueva imagen, tráiler y presentación de «Cyberpunk 2077» desde su mismo anuncio, hace ya unos cuantos años, no ha parado de aumentar las expectativas y las alabanzas al trabajo de CD Projekt RED, cuya visión de un futuro en que la tecnología forma parte del nuevo salto en la evolución humana, nos ofrece una perspectiva tan fascinante como aterradora de la sociedad del futuro.

FUTURO ATÓMICO IMPERFECTO

FALLOUT 76 WASTELANDERS

Estudio/compañía: Bethesda Game Studios **Género:** MMO
Distribuidor: Bethesda/Koch Media **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

Tras la tibia acogida a «Fallout 76», Bethesda ha lanzado una actualización que ha dado respuesta a muchas exigencias de los jugadores, con dos grandes facciones enfrentadas, la inclusión de PNJ humanos y nuevos desafíos que han devuelto la esencia «Fallout» al juego.

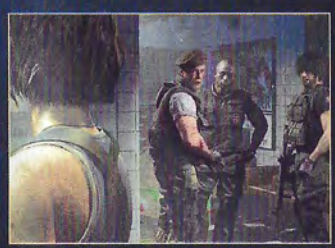


VIRUS, ZOMBIS Y MUTANTES

RESIDENT EVIL 3

Estudio/compañía: Capcom **Género:** Capcom
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** ya disponible
INTERÉS:

Con un estilo muy diferente a su antecesor, «Resident Evil 3» nos ofrece una aventura mucho más dinámica que «Resident Evil 2», así como un combate más ágil y, sí, también, una duración demasiado justa. Pero es una auténtica gozada visual y de jugabilidad. ¡Y Némesis!

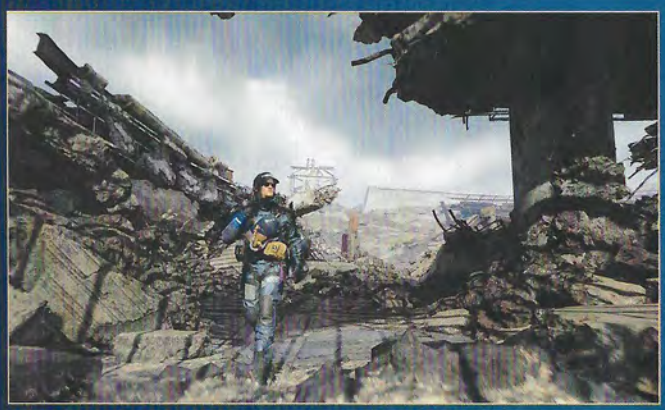


EL RENACER DE LA CIVILIZACIÓN

DEATH STRANDING

Estudio/compañía: Kojima Productions
Género: Acción/Aventura
Distribuidor: 505 Games
Fecha: 14 de julio de 2020
INTERÉS:

El futuro siempre es incierto. Incluso para aquellos títulos que –no deja de ser irónico–, como «Death Stranding», utilizan los líneas temporales y sus ecos para construir una historia que nos trasladará a un desolador futuro en que sociedad y especie humana se ven amenazadas de forma terrible para su supervivencia. Circunstancias terribles, como las que estamos viviendo estas semanas, que han obligado a retrasar algo más de un mes el lanzamiento de la versión para PC del último proyecto de Kojima en PC. Pero podremos salvar ese futuro.



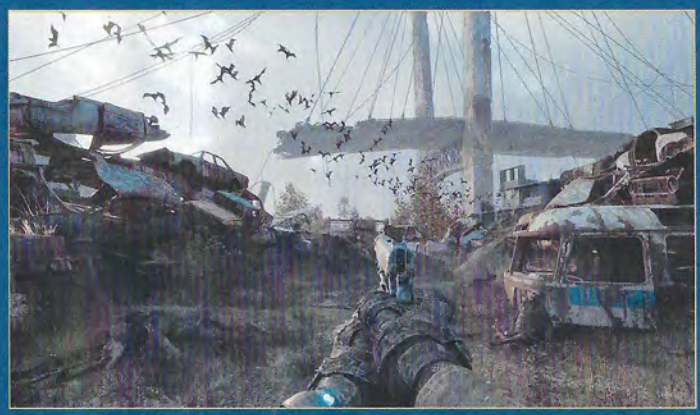
Kojima crea con «Death Stranding» su aventura más cinematográfica. Tanto que ha contado con la colaboración de no pocas estrellas de la pantalla para encarnar a los personajes clave de esta distopía terrible y asombrosa.

SOBREVIVE A OTRO DÍA

METRO EXODUS: SAM'S STORY

Estudio/compañía: 4A Games/Deep Silver **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

El apocalipsis pilló a Sam, un ex marine, en el metro de Moscú. Tras acompañar a Artyom y Anna en su éxodo, su objetivo es volver a casa. Una aventura que continúa allí donde «Metro Exodus» acabó, con nuevo protagonista y muchos desafíos, aunque algo desequilibrado.

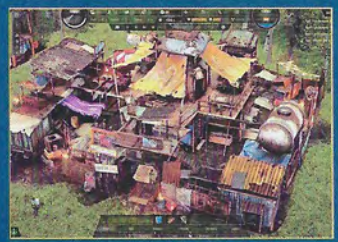


LA RECONSTRUCCIÓN DEL MUNDO

ENDZONE: A WORLD APART

Estudio/compañía: Gentlymad Studios **Género:** Estrategia
Distribuidor: Assemble Entertainment/WhisperGames
Fecha: Ya disponible (acceso anticipado) **INTERÉS:**

Un ataque terrorista hace saltar por los aires las centrales nucleares de medio mundo y sume al planeta en el caos. Los supervivientes emergen de los refugios subterráneos tras 150 años, y deben reconstruir el mundo. Una propuesta que aúna estrategia y supervivencia.



EL ALMA DE LA MÁQUINA
DISINTEGRATION

Estudio/compañía: V1 Interactive **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Private Division **Fecha:** 16 de junio de 2020
INTERÉS:

La combinación de acción y estrategia que ofrecen los combates de «Disintegration» nos sumergirá en un mundo futurista donde el futuro de la humanidad se inclinará hacia la integración total con la máquina o la recuperación de su esencia como especie. Un desafío único.

LA OTRA PANDEMIA
THE COMPLEX

Estudio/compañía: Wales Interactive/Good Gate Media/Little Jade Productions
Género: Aventura **Distribuidor:** Wales Interactive **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

Aunque pueda parecer una mirada casi nostálgica a aquellas aventuras FMV de la década de 1990, «The Complex» toma el formato del vídeo con actores reales como soporte de una aventura que por momentos parece una serie de TV. Las elecciones derivarán en uno de sus ocho finales, en una historia que narra las consecuencias de un ataque con armas biológicas en Londres.

ETERNA HUÍDA DE LA LUZ
LAST OASIS

Estudio/compañía: Donkey Crew **Género:** Acción/Rol/MMO
Distribuidor: Donkey Crew **Fecha:** Ya disponible (acceso anticipado)
INTERÉS:

Aunque la premisa de «Last Oasis» no sea muy realista –la Tierra ha dejado de rotar y los últimos humanos han de estar en una permanente huída del Sol abrasador–, el enorme mundo abierto del juego de Donkey Crew nos ofrece exploración, combate, construcción de bases, una economía de supervivencia única y desafíos enormes tanto frente a jugadores como al entorno.

CIUDAD 17 ANTES DE GORDON
HALF-LIFE: ALYX

Estudio/compañía: Valve **Género:** Acción/Aventura/Realidad Virtual
Distribuidor: Valve **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

El regreso de «Half-Life» no ha sido exactamente como muchos fans esperaban, pero la aplicación de la Realidad Virtual al universo del gran clásico de Valve ha traído nueva vida al formato. Un nivel de interacción inédito y una gran inmersión aportan nueva perspectiva.

FUTURO DE NEÓN
CLOUDPUNK

Estudio/compañía: ION LANDS **Género:** Rol/Aventura
Distribuidor: ION LANDS/Maple Whispering Ltd. **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

El futuro cyberpunk más canónico se refleja en «Cloudpunk»: mensajeros con coches voladores, ciudades que son océanos de neón con rascacielos de alturas descomunales. Y crimen organizado, androides, IA y humanos en la inmensa ciudad de Nivalis.

TRAS EL APOCALIPSIS
WASTELAND 3

Estudio/compañía: InXile Entertainment/Deep Silver **Género:** Rol/Estrategia
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 28 de agosto de 2020
INTERÉS:

Dicen que con «Wasteland» empezó todo en cuanto a mundos postapocalípticos. La llegada, más de 30 años después, de su tercera entrega –y la remasterización del original– nos sumergirá de nuevo en un mundo lleno de máquinas de guerra y caos.

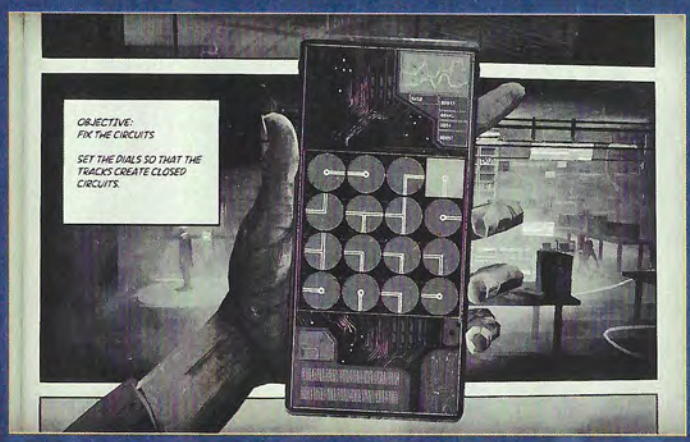
EL GRAN HERMANO TE VIGILA
WATCH DOGS: LEGION

Estudio/compañía: Ubisoft Montreal **Género:** Acción/Rol/Aventura
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Parecía, no hace tanto, que el futuro distópico de «Watch Dogs: Legion» era algo muy exagerado. Pero de un par de años a esta parte, y teniendo en cuenta lo rápido que se está acelerando todo en el plano geopolitico, quizá no estemos tan lejos de este Londres.

DISTOPÍA DE CÓMIC
LIBERATED

Estudio/compañía: Atomic Wolf **Género:** Acción/Aventura/Rol
Distribuidor: L.INC Walkabout **Fecha:** Verano de 2020
INTERÉS:



Aventura, cómic digital, acción, novela gráfica noir, sigilo, puzles... ¿De verdad puede caber todo eso en un juego? «Liberated» parece la prueba con su futuro cyberpunk, su narrativa cinematográfica y su estética en blanco y negro. Un juego único de verdad.

ENTRE ZOMBIS Y CLANES

DYING LIGHT 2

Estudio/compañía: Techland **Género:** Acción/Supervivencia
Distribuidor: Techland Publishing **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Mucho se lleva hablando del nuevo proyecto de Techland, y muchos retrasos ha acumulado. Pero todo apunta a que por fin viviremos, en 2020, en este futuro repleto de zombis, donde nuestras decisiones darán forma a un mundo abierto de forma dramática.

ENTRE HACKERS ANDA EL JUEGO

OFF GRID

Estudio/compañía: Semaeopus **Género:** Acción/Aventura/Estrategia
Distribuidor: Semaeopus **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Estética de película de animación, acción en tercera persona, sigilo, hackeos, tecnología, un futuro con un gobierno totalitario, una vigilancia férrea del individuo... «Off Grid» lo tiene todo para colocarse como uno de los juegos distópicos más realistas en su esencia, pese a esa estética algo naif. Si te gustan las distopías, la de Semaeopus es una que no te puedes perder.

CYBERPUNK Y PÍXELES

VIRTUAVERSE

Estudio/compañía: Theta Division **Género:** Aventura
Distribuidor: Blood Music **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

La inteligencia artificial se ha convertido, en el mundo de «VirtuaVerse», en el gobierno máximo. De hecho, una IA muy específica que se ha alzado sobre todas las demás. La sociedad está permanentemente conectada a una red neural que tiene controlada a la humanidad. Pero Nathan, un rebelde, se niega a ser parte del sistema. Una aventura clásica con una trama clásica.

EL MUNDO ZOMBI DEFINITIVO

STATE OF DECAY 2 (JUGGERNAUT EDITION)

Estudio/compañía: Undead Labs **Género:** Rol/Acción/Supervivencia
Distribuidor: Xbox Game Studios **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

Ya lleva tiempo entre nosotros, pero el juego de Undead Labs se ha actualizado con su versión más completa. Ocurrió justo al comienzo del estado de alarma, así que quizá ya lleves unas semanas disfrutando de este apocalipsis zombi en que debes reconstruir la sociedad.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

El elemento único es lo que marca la diferencia en un título indie. En el género del terror, el entorno es vital. El escenario pasa a ser protagonista. Este mes te presentamos dos ejemplos, uno ambientado en un complejo de viviendas y otro en una estación espacial.

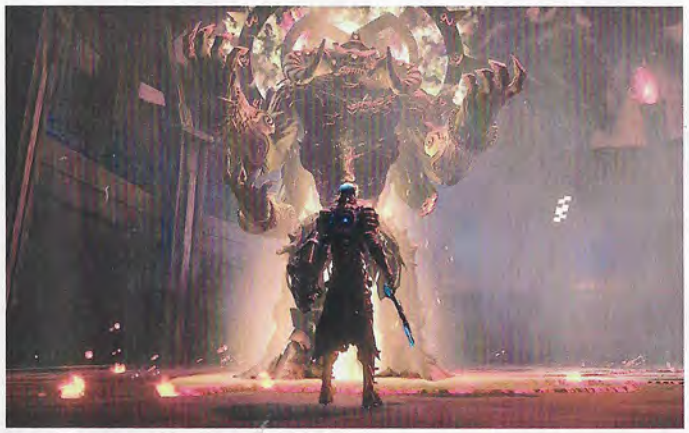
SKYHILL: BLACK MIST

Un padre coraje contra los monstruos

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Mandragora **Fecha:** 2020
Web: *mandragoragames.com* **INTERÉS:**

Con cierto aire a las historias de zombis, un padre se despierta en un mundo cubierto por la niebla. Su objetivo incluye encontrar a su hija, mientras unos monstruos oscuros se interponen en su camino. El entorno está formado por un conglomerado de edificios interconectados. Mientras que un culto siniestro parece dar forma al enemigo. Con mucha acción, disparos, puzles y bastantes toques de supervivencia para mantener la tensión. Este juego del estudio ruso Mandragora tiene toques de lo más originales.

Un complejo de edificios plagado de humanos convertidos en monstruos oscuros es el escenario de este título ruso.



HELLPOINT

Terror en otra estación espacial

Género: Acción/Rol **Idioma:** Subtítulos en castellano **Desarrollador:** Cradle Games
Lanzamiento: 2020 **Web:** *www.playhellpoint.com* **INTERÉS:**

Desde febrero está disponible, de forma gratuita, un capítulo de continuación para este juego, «Hellpoint: The Thespian Feast». Un aperitivo para un JDR que esperábamos en 2019 y que apunta a la segunda mitad de este año. Con su entorno futurista, en una estación espacial, pero que conserva elementos recargados y clásicos. Mezcla el cuerpo a cuerpo con armas a distancia. Mientras que los toques de rol mejoran las habilidades de combate. Con un modo historia para un jugador o cooperativo, se suma un versus para cuatro participantes.

EN CAMPAÑA

SWORD OF THE NECROMANCER

El éxito ha acompañado el camino de «Sword of the Necromancer» en su campaña de financiación. Con el detalle de ofrecer el idioma que elijan los patrocinadores, al pasar los 50.000€, algo que consiguieron de sobra. Se trata de una aventura de rol con estilo clásico, protagonizado por un personaje femenino con mucha personalidad. Las mazmorras presentan enemigos pequeños, grandes y objetos que buscar. Como detalle, es de agradecer el multijugador en la misma pantalla.
grimorioofgames.com

CHROMA: BLOOM AND BRIGHT

Con fecha para finales de 2020, «Chroma: Bloom and Bright» es un juego de cartas del que ya podemos jugar a una demo. El objetivo es llegar con acceso anticipado a Steam y ofrecer una experiencia "free to play". Sin obligación de comprar cartas para empezar a jugar y un sistema de personalización para mazos que potencie compartirlo en redes sociales. Las aspiraciones de Chroma Development Team incluyen la celebración de torneos y una base interesante para mantener el interés entre los jugadores.
http://kck.st/2yRvmUA

La crisis mundial afecta a los estudios independientes que esperaban lanzar sus juegos este año. Por falta de recursos, frente a empresas grandes que pueden capear estas situaciones con una gran financiación y medidas de lo más variadas. Pero no por ello dejamos de seguir la pista a los títulos de estudios pequeños, que mantienen sus fechas para meses próximos o, incluso, más allá. Tanto en formatos más o menos tradicionales, como Realidad Virtual, hay bastante que ver. Donde sí ha cambiado todo, radicalmente, es en los eSports, como es lógico. Aquí el modelo online se ha impuesto, con premio para los países con mejores conexiones a los servidores. La tecnología es fundamental en algunos escenarios...

ÍNDICE DE CONTENIDOS

32 Panorama Indie
33 Realidad Virtual
34 Work in progress
35 Sigue jugando
36 Free to Play
37 Coleccionismo

Jugar en casa, con gafas de Realidad Virtual, parece tan atractivo como hacerlo en un centro especializado. Pero el espacio disponible y compartir la experiencia con amigos, en la misma sala, también cuenta. Eso sí, con la calidad de nuevos modelos y un PC a la altura.

DEAD GROUNDZ

Cuando espiar se complica

Género: Acción **Compatibilidad:** HTC Vive, Oculus rift, WMR **Desarrollador:** VRillAR
Disponible: 2020 **Precio:** Por determinar **Web:** facebook.com/Deadgroundz
INTERÉS:

Además de investigar qué hacen los malos en este juego de espías, también tendremos oportunidad de ajustar cuentas y enfrentarnos a algo más siniestro. VrillAR pone enemigos que pasan de lo humano a lo que podríamos llamar zombis. Unos experimentos para sacar tajada del presupuesto militar de ciertos gobiernos.

La historia promete ser absorbente, y 30 tipos de personajes, un buen surtido de armas, personalización y una isla llena de detalles harán el resto.

PREDATOR VR

Diseñado para "salones recreativos"

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive **Desarrollador:** Phosphor Studios
Disponible: 1 de febrero 2021 **Precio:** Por determinar **Web:** phos.ph
INTERÉS:

Especializados en crear experiencias profesionales, Phosphor Studios se han hecho cargo de otra licencia conocida. Tras jugar con «Superman», «World War Z» o «Jurassic World», el año próximo lanzarán «Depredador». Sin embargo, su proyecto está pensado para ir primero a centros de ocio RV.

La aventura nos permitirá adoptar el papel de la presa o el cazador, con un grupo de soldados que buscan al alienígena. El catálogo de armas y tecnología disponibles le darán más profundidad a la experiencia.

DEMOS

KONGFUSION VALVE INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT

Artes marciales y ritmo hacen de este juego una experiencia de coordinación y gasto energético.
store.steampowered.com/app/1265960/Kongfusion

WAVES OF DEATH VR VALVE INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR

Oleadas de muerte. Tampoco hace mucho explicar de qué va este juego de disparos en primera persona, ¿verdad?
wavesofdeath.com

STRAYLIGHT VALVE INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR

La libertad del espacio y la falta de gravedad hacen de este título un buen entrenador para hacerse a la Realidad Virtual.
www.drbloc.com

Hay desarrolladores que nos han dado mucho más que un juego, dos o sagas enteras para enmarcar. Aún existen ejemplos así, que nos invitan a seguir fieles a la máquina más versátil, potente y universal. Eso sí, quizá haya que cambiar la gráfica en el futuro cercano...

DEMOS

OPERENCIA: THE STOLEN SUN

Los combates y exploración por turnos de este juego de rol se dejan ver antes de comprar con una demo.
■ *operenciarpg.com*

IRON DANGER

Daedalic y Action Squad Studios apuestan por los combates con vista isométrica y la manipulación del tiempo.
■ *www.irondanger.com*

LIFE IS STRANGE 2

Con aventuras así, una versión de demo sabe a poco e invita a comprar para seguir la trama cuanto antes.
■ *www.lifeisstrange.com*

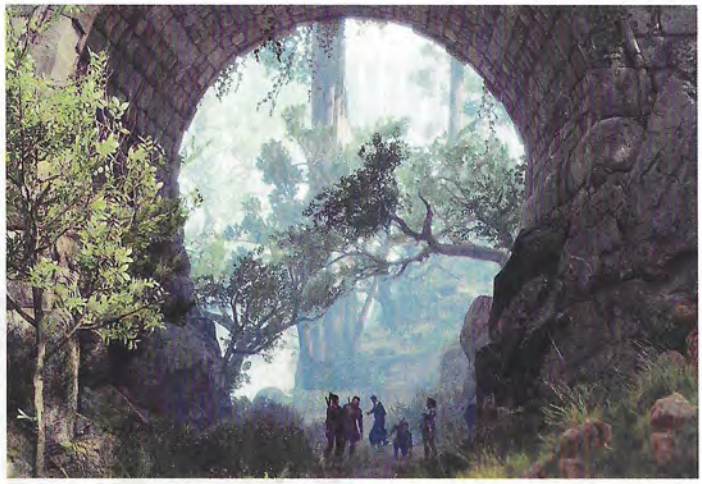
BALDUR'S GATE III

Con ganas de enseñar su arte

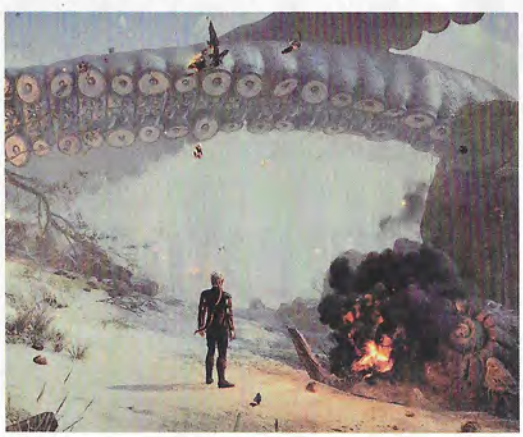
■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Larian Studios ■ **Disponible:** Acceso Anticipado en 2020 ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *baldursgate3.game* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

A lo largo de 2020, «Baldur's Gate III» se presentará en acceso anticipado para pulirse poco a poco. Lo hará con una comunidad que apoya el proyecto como pocos. Pero, también, con la ambición de habernos dado una historia que otras sagas envidian.

Entre los detalles que se han adelantado sobre lo que tendremos, uno que causa expectación es el uso del Ray Tracing. Con entornos 3D que pueden verse muy beneficiados por luces, sombras y un toque de realismo que dispare la inmersión. Aunque llegará después del lanzamiento, cuando los primeros jugadores hayan dado su opinión.



Creado con el PC como única plataforma, además de Stadia, «Baldur's Gate III» promete aprovechar recursos únicos de la última tecnología.



DIARIO DE DESARROLLO

MODO CARRERA EN MOTOGP 20

El campeonato tradicional ha dado paso al digital, donde «MotoGP 20» da importancia a los equipos. Otro modo de competición.
■ *youtu.be/_CLU6Qnmjaw*

WAR THUNDER

El director de Wanted, Timur Bekmambetov, utiliza «War Thunder» para organizar batallas aéreas en «V2: Escape from Hell».
■ *warthunder.com*

LA EVOLUCIÓN DE KING'S BOUNTY II

El diario de desarrollo de este juego se centra en la evolución de la serie y en cómo ha cambiado su rol. Los fans no deben perdérselo.
■ *www.1cpublishing.eu*

MULTIJUGADOR EN FLIGHT SIMULATOR

El multijugador, con un mundo abierto, puede convertirse en un caos total cuando millones de aviones estén en el aire.
■ *youtu.be/ezcSVFQdc5g*

Ver naves aún más grandes en un juego como «Elite: Dangerous» es todo un hito. Mientras que Remedy se centra en convertir «Control» en algo aún mejor y más grande. Nos encanta ver que los desarrolladores dan soporte a sus juegos con más contenidos.

CONTROL

Descubrimos el sector The Oldest House

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Remedy Entertainment **Disponible:** 26 de marzo 2020 **Precio:** 14,99€ **Web:** *controlgame.com* **INTERÉS:**

Disponible tras completar la campaña de Control, «The Foundation» es un contenido que se suma a la historia del juego. Enlaza con esta de forma totalmente lógica, dentro de lo que son los estándares del título de Remedy. Pero pasa del minimalismo de las oficinas a unos entornos subterráneos que llevan el contraste al máximo. Donde los nuevos poderes tienen su justificación, frente a más enemigos y peligros. Todo esto, sin dejar de ser «Control», con sus misiones secundarias y unas cuantas horas más que despiertan nuevas incógnitas.

Una gruta subterránea es parte de los escenarios donde continúa la historia de «Control», gracias a la expansión «The Foundation».

ELITE: DANGEROUS

Cargueros como grandes ciudades

Género: Simulador **Idioma:** Español **Estudio:** Frontier Developments **Disponible:** 2 de abril 2020 **Precio:** Gratuito **Web:** *www.elitedangerous.com* **INTERÉS:**

Con un coste de 5.000 millones de créditos, no hay naves más caras en «Elite: Dangerous». Y su mantenimiento tampoco es barato. Pero los Fleet Carriers son el sueño de muchos jugadores en este MMO. Estas inmensas moles son como grandes ciudades, hogar temporal, taller de reparación y trampolín para explorar lugares lejanos de la galaxia.

BORDERLANDS 3

Armas, amor y tentáculos

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Gearbox Software **Disponible:** 26 de marzo 2020 **Precio:** 14,99€ **Web:** *borderlands.com* **INTERÉS:**

La boda de Sir Hammerlock ha conseguido que algunos jugadores olviden la expansión que lo tuvo de protagonista en «Borderlands 2». «Armas, amor y tentáculos» mantiene el nivel de calidad. Historias secundarias, objetos cosméticos, el escenario congelado de Xylourgos y una reunión de amigos ponen la nota emocionante.

MODS

THE WITCHER 3
REDUX V1.7

Se le ha añadido al mod inteligencia humana adaptativa, que hace a los humanos más imaginativos.
nexusmods.com/witcher3/mods/4127

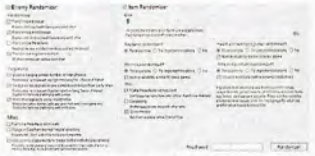
RED DEAD REDEMPTION 2
BOUNTIES

Cuatro nuevas misiones de recompensas se añaden con esta modificación del juego de Rockstar.
nexusmods.com/reddeadredemption2/mods/210

MAFIA 2
TEXTURAS HD

Otro mod de texturas, este para «Mafia II», hace que las calles de Empire Bay pinten impresionantes.
nexusmods.com/mafia2/mods/123

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
RANDOMIZER



Además de aportar algo de caos, con este mod se consigue que «Sekiro» sea un juego aún más difícil.
nexusmods.com/sekiro/mods/543

El ritmo de actualizaciones para muchos títulos se ha parado en seco. Tanto los retrasos, como la falta de campañas de marketing se han dejado notar. Pero eso no impide que recibamos nuevas temporadas, como la de «Conqueror's Blade», y muchas más.

ACTUALIZADOS

ARTIFACT

Aunque no goce del éxito de otros juegos de cartas, el de Valve ha saltado a su versión 2.0.
■ *playartifact.com*

THE CYCLE

«The Cycle» suma opciones de personalización, más zonas y un pase para su segunda temporada.
■ *thecycle.game*

ALBION ONLINE

A principios de mayo se ha puesto online el parche 11 de Queen,para la temporada 9.
■ *albiononline.com*

DESTINY 2

Los Juegos de guardianes han llenado «Destiny 2» de competitividad entre clases.
■ *bungie.net*

DOTA UNDERLORDS

Con «DOTA» y sus héroes también se juega sobre el tapete y con cartas. Los héroes se renuevan.
■ *underlords.com*

REVELATION ONLINE

Los cielos están de aniversario

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** NetEase ■ **Lanzamiento:** 24 de marzo 2020
■ **Web:** *my.games* **INTERÉS:**

La lucha por Nuanor sigue en las alturas de Revelation Online. El luego publicado por los rusos MY.GAMES celebra su aniversario con eventos de celebración y una renovación de muchos aspectos. Entre ellos, se ha puesto en marcha una raid para 10 jugadores, contra cinco lugartenientes infernales, en «The City of the Demon Gods». Se han añadido novedades y más poder para las siete clases disponibles. A los que podrán acompañar unos nuevos Battle Companions: Sky, Aniya y Yue Zhang.

El nuevo sistema de progresión queda reflejado en un libro, Book of Enchantments. Que viene a ser un mapa interactivo en el que elegir caminos y cómo afrontar las misiones del juego. De una forma más visual y directa que antes. De forma que sea más fácil progresar y sacarse unos logros. Además de acceder a escaramuzas semanales para hasta 300 jugadores donde podrán mezclarse servidores.

«Skyward World» abre cambios notables en muchos aspectos de «Revelation Online», incluido el juego cruzado entre servidores.

APÚNTATE A LA BETA

VALORANT

Una de las nuevas apuestas de Riot Games se ha lanzado con fuerza con un nombre pegadizo. «Valorant» coloca equipos de cinco jugadores en escenarios llenos de esquinas y un estilo familiar, con armas a distancia y magias. La beta cerrada ha permitido que muchos jugadores se metan en el proceso de testeo. Mientras, se afina la experiencia antes de hablar de un nuevo eSport.
■ *beta.playvalorant.com*

STARBORNE

Las batallas estelares de «Starborne» están más cerca. Sus responsables han publicado un vídeo en el que hablan del reto que supone la fase beta. Dan las gracias a los más de 180.000 usuarios registrados y 77.000 días jugados durante la versión alfa. Las versiones se suceden en la beta y la estrategia gana en profundidad por momentos. Tanto en el afán de conquista como la parte comercial.
■ *sba.starborne.com*

Las ediciones de coleccionista han cambiado en los últimos años. Lo de no incluir el disco ya pasó a la historia. Ahora, en algunas ni siquiera encontramos el juego, que debemos comprar aparte. Pero hay quien mantiene el amor por llenar las estanterías.

COMMAND & CONQUER R.C.

25 años no son nada

Género: Estrategia **Idioma:** Inglés **Estudio:** Petroglyph Games **Web:** *limitedrungames.com* **INTERÉS:**

Cinco lustros después de empezar a disfrutarlo, «Command & Conquer» mantiene la actualidad con muchos juegos que mantienen sus mecánicas. Ahora, con la celebración, nos hemos topado con una edición muy completa para disfrutar de la estrategia, batallas y búsqueda de recursos. El juego se relanza completamente modificado, con resoluciones que llegan a 4K y que ha estado a cargo de Petroglyph Games. Con algunos de los desarrolladores originales, su amor por el juego los ha llevado a crear una edición que actualiza el multijugador, la interfaz y editor de mapas. Además, la música y vídeos han recibido también un tratamiento especial, que se complementa con una presentación de lujo, un póster, libro de arte, una réplica del tanque Mammoth y otros objetos imprescindibles para coleccionistas, por 149$.

Aunque se trate de una reedición, este pack de «Command & Conquer» nos transporta 25 años atrás con todo lo necesario.

DE COMPRAS

TEKKEN

La banda sonora de la serie «Tekken» se plasma en vinilos este año, de la mano de Laced Records y licencia de Bandai Namco.
www.lacedrecords.co

ONE PUNCH MAN

Saitama ha saltado a la serie de figuras Funko Pop! con su sudadera favorita y una fuerza imposible de igualar.
www.amazon.es

THE WITCHER

Este libro de notas de «The Witcher» puede servir para llevar la cuenta de las bestias derrotadas en el mundo real.
eu.store.cdprojektred.com

HI SCORE GIRL

La vida de los protagonistas en esta serie de animación continua con juegos más modernos.
www.netflix.com

PARA TU COLECCIÓN

HOLLOW KNIGHT

Comprar impulsivamente suele ser el resultado de una buena campaña de marketing. Pero con algo de paciencia podemos encontrar ediciones de las que no arrepentirnos por su compra. Esta de «Hollow Knight» ofrece el título para PC, un soporte para enseñarlo, un cómic, un conjunto de postales y una gamuza.
www.fangamer.com

LECTURAS

FINAL FANTASY X 2.5

Un universo tan rico y variado como el de «Final Fantasy» da para infinitas historias. Este mes nos hemos fijado en una novela, en lugar del habitual compendio de conocimiento. Con el responsable de guiones como el de «Final Fantasy X» y «Final Fantasy X-2», Kazushige Nojima, que enriquece un poco más la mitología de la saga de Square-Enix. PVP 18,95€
www.planetadeagostini.es

Evento: eNASCAR iRacing Pro **Juego:** iRacing **Compañía:** Fox Sports **Fecha:** Desde marzo 2020 **Web:** *www.enascar.com*

ENASCAR IRACING PRO

¡Leyendas dentro y fuera del circuito, reuníos!

NASCAR, Fox Sports e iRacing se han embarcado en una solución que otros han imitado en el mundo del motor. El lanzamiento de su eNASCAR iRacing Pro fue todo un acontecimiento, con nombres famosos en el panorama del circuito. Incluso leyendas, ya retiradas, han demostrado que se puede seguir en activo gracias a los videojuegos.

La cantidad de eventos y patrocinadores como Coca-Cola dan una idea del ritmo que ha pillado la competición en eNASCAR. Donde se ve de primera mano cómo se enfrenta un profesional del motor a la simulación. Incluso con Realidad Virtual, para ganar varios puntos más de realismo e inmersión.

Evento: Dreamhack Valencia **Juego:** Varios **Compañía:** Dreamhack **Lugar:** Madrid **Fecha:** 8 al 12 de octubre 2020 **Web:** *dreamhack.es*

Dreamhack ha retrasado su edición del 10º Aniversario en Valencia hasta octubre, con un formato mixto presencial y online, por ahora.

DREAMHACK VALENCIA

Aforo limitadísimo

Desde la organización, mantienen que Dreamhack Valencia se celebrará en octubre. Sin embargo, el formato parece haber cambiado con la limitación del aforo y las medidas de seguridad que optimicen la celebración sin problemas para la salud de los asistentes. Los influencers, campeonatos de eSports y otras actividades han quedado pendientes de cómo evolucione la situación y qué soluciones aporten otros eventos de carácter similar. Madrid también sigue adelante, para diciembre. A pesar de las restricciones que se han establecido por comunidades autónomas y que aún pueden trastocar todos los planes. De momento, conviene no perder el recibo de la entrada y pensar en el formato online de DreamHack Open Valencia de «CS:GO» y DreamHack «StarCraft 2» Masters Valencia.

SALÓN DE LA FAMA

FLORIAN "ZEPHIR" PERROT

MCES

La fama le ha llegado al francés "ZephiR" gracias a «Rainbow Six Siege». Hasta tal punto, que ha protagonizado un documental en el que el capitán del equipo Vitality era la estrella. Aunque su recorrido ha tenido otros clubes en el camino hasta recibir el calor del público en los Six Major de París. Empezando por Team anXeL y luego el que le aupó a la competición profesional, Supremacy. Aunque sus mayores éxitos llegaron con Team Vitality, por ejemplo, con un primer puesto en el Gamers Asembly o segundos en la copa de Francia y DreamHack Valencia de 2018.

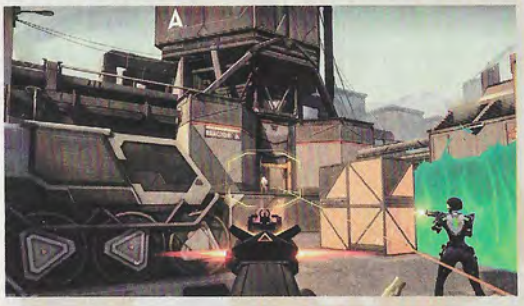
Aunque no ha llegado a lo más alto del palmarés, "ZephiR" ha protagonizado el documental Breach producido por Biborg.

Evento: Valorant eSports **Compañía:** Riot **Juego:** Valorant **Fecha:** 2020 **Web:** *www.playvalorant.com*

VALORANT

Empiezan los juegos

Las fases alfa y beta de «Valorant» han servido para que millones de jugadores comprendan qué tiene Riot entre manos. Con un título de acción y táctica que mezcla el aspecto de «League of Legends», sus texturas lavadas y hechas a mano, con la vista en primera persona y muchas armas. Ahora, sabemos que se ha llegado a acuerdos con jugadores y clubes, para poner en marcha torneos a nivel mundial. Los primeros son a nivel local, con menos de 10.000 dólares de bolsa. Aunque se apunta ya a algo internacional, conforme madure la plataforma.



Evento: Hearthstone Grandmasters **Juego:** Hearthstone **Compañía:** Blizzard **Fecha:** 8 de abril 2020 **Web:** *playhearthstone.com*

HEARTHSTONE

Llega una nueva era

Las novedades han inundado «Hearthstone». Incluida la presentación del Cazador de Demonios, la primera clase en incorporarse al juego desde su lanzamiento. Solo hay que terminar el prólogo para recibir gratis 10 cartas básicas de la clase y 20 cartas de su conjunto de iniciado. Al mismo tiempo, llegó «Cenizas de Terrallende» y siguen adelante los Hearthstone Grandmasters, en su primera temporada desde el 17 de abril, los viernes, sábados y domingos hasta el 7 de junio.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

CAMPEONATO DE TFT: GALAXIAS

Un nuevo campeonato ha surgido en plena cuarentena, Teamfight Tactics: Galaxias, con 200.000$ de bolsa y «League of Legends» como eje de la competición.
euw.leagueoflegends.com

CONTROL DEL JUEGO ONLINE

La retirada de ESL en varios países, incluido España, ha cambiado su modelo presencial al online con un acuerdo que les une a Twitch y a Dreamhack.
www.twitch.com

TEMPLADO

OVERWATCH

El juego de Blizzard ha añadido un modo arcade más, cola abierta competitiva, y un nuevo personaje, Echo.
playoverwatch.com

FRÍO

CAMPEONATO ONLINE DE F1

Tras hacer valer sus derechos sobre los contenidos en los campeonatos online de conducción de iRacing, la F1 ha optado por hacer lo propio junto a Pro Video Coallition.
www.provideocoalition.com

COMPENSACIÓN DE PUBG CORP

Los responsables de «PUBG» han destinado 20.000 dólares a cada equipo que ha visto el campeonato oficial suspendido por la crisis mundial de la Covid-19.
www.pubg.com

EN PORTADA

DUNGEON KEEPER 2

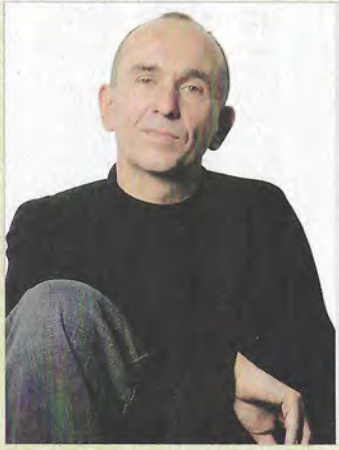
¡Ser malo siempre fue divertido!

MICROMANÍA 55, TERCERA ÉPOCA

¿Podríamos haber publicado esta portada hoy con tan sugerente ilustración? Quién sabe, pero hace 20 años «Dungeon Keeper 2» apostaba por una estética "malota" para sumergirnos en un universo de estrategia, monstruos y maldad... virtual.

De nuevo, el Mal, con mayúscula, encarnado en nuestra todopoderosa mano, llegaba para controlar, dirigir y, si fuera necesario, golpear a nuestros acólitos en la mazmorra, para que supieran quién mandaba allí. Y, de nuevo, le echamos mano a «Dungeon Keeper» que llegaba, en su segunda entrega, más jugable, espectacular y divertido que el original. Bullfrog y Peter Molyneux abundaban en esa premisa de divertirse siendo malvados. Crear nuestra mazmorra, con nuevas trampas, estructuras y desafíos, para atraer a nuestros enemigos y acabar con ellos, era de nuevo la base de todo. Las mejoras técnicas tenían entonces gran relevancia, pero lo mejor era quela jugabilidad y la diversión se daban la mano en un título que daba lo que prometía: más y mejor, para disfrutar dando rienda suelta a nuestra vena maléfica.

Construir la mazmorra y llenarla de trampas era, de nuevo, la premisa sobre la que se desarrollaban los nuevos desafíos de «Dungeon Keeper 2».



EL PERSONAJE

PETER MOLYNEUX

Para muchos, una referencia. Para algunos, un genio. Para otros, un charlatán. Sea como fuere, Peter Molyneux ha sido uno de los grandes nombres propios de la industria durante dos décadas. «Dungeon Keeper», «Populous», «Black & White», «Fable», «Theme Park» y multitud de clásicos más son ya historia del videojuego. Es Oficial de la Orden del Imperio Británico.

DESTACADO

CRYO INTERACTIVE

Cuando Francia era la cuna de la originalidad

En la industria del videojuego (como en la infografía y otras áreas tecnológicas), Francia siempre ha sido un país vanguardista. Y hace 20 años una de sus compañías más destacadas era Cryo Interactive. Pese a ser una compañía pequeña, se convirtió en una referencia en aventuras, por ejemplo, pero también en otros géneros donde la originalidad era una de las claves. Así, disfrutamos de juegos como «Crónicas de la Luna Negra», «Atlantis II», «The Time Machine», «Fausto», «Ubik» o «The Devil Inside».

LO NUEVO DE TAKE 2 PARA EL AÑO 2000

Take 2 es otra de esas compañías que llevan ahí décadas, surtiéndonos de jugazoes de primera. En el número 55 de Micromanía adelantamos algunos títulos que muchos fans recordarán con nostalgia: «Rune», «Age of Wonders» –dos sagas que siguen vivas, por cierto–, «Nocturne» o el delirante «KISS Psycho Circus: The Nightmare Child». ¡Variedad ante todo!

MICROMANÍA 55 TERCERA ÉPOCA

Hardware, sagas, acción, eventos deportivos, motor... ¡Cuánta variedad tenía el número 55 de Micromanía! Y parte de ella se rememora aquí.

HIDDEN & DANGEROUS

Uno de los juegos de acción bélica más rompedores de la historia del género se estrenaba hace 20 años. Nos dimos cuenta de que la guerra era algo más que disparar...

THRUSTMASTER F-16 FCLS Y TQS

Los fans de la simulación de vuelo llevan mucho tiempo huérfanos de novedades -quizá el regreso de «Flight Simulator» lo compense- y de palancas como éstas.

RALLY CHAMPIONSHIP

¿Era posible plantar cara al sensacional «Colin McRae Rally»? Eso creían los responsables de «Rally Championship», que nos ofrecieron un juego sublime.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

La acción en primera persona de «Kingpin» nos sumergía en lo más sórdido del crimen organizado. Y era tan brutal -¡y divertido!- como puedas imaginar, aun tras 20 años.

EN PORTADA

BORDERLANDS

¡Diez años de caos, rol y acción espacial!

Buscarse la vida en lugares inhóspitos es algo que siempre ha definido la esencia del pionero. Pero cuando esta frontera desconocida no se encuentra en un territorio inexplorado cualquiera, sino en un lejano planeta sobre el que circulan rumores y leyendas sobre tecnologías alienígenas milagrosas y riquezas ocultas en algo llamado "la cámara", la cosa se vuelve aún más interesante, desafiante y atractiva. Era la propuesta de Gearbox hace una década con la presentación de «Borderlands», cuya estética "cel shading", su acción gamberra y sus carismáticos personajes, sentaban las bases para una saga que nos ha venido acompañando los últimos diez años, y cuyas líneas maestras descubrimos en el número 174 de Micromanía, en un reportaje que nos desvelaba, de la mano del estudio, lo que nos esperaba en Pandora. ¡Qué gran desafío!

Los peligros y desafíos del mundo fronterizo de Pandora se iban a convertir en un auténtico paraíso para los amantes de la acción, durante toda una década.

MICROMANÍA 174, TERCERA ÉPOCA

Hace unos cuantos meses llegaba hasta nosotros «Borderlands 3», pero las aventuras en Pandora -y más allá- se dejaban ver por primera vez hace diez años, con un portadón y un reportaje espectacular en el número 174 de Micromanía. ¡Casi nada!

EL PERSONAJE

CLAPTRAP

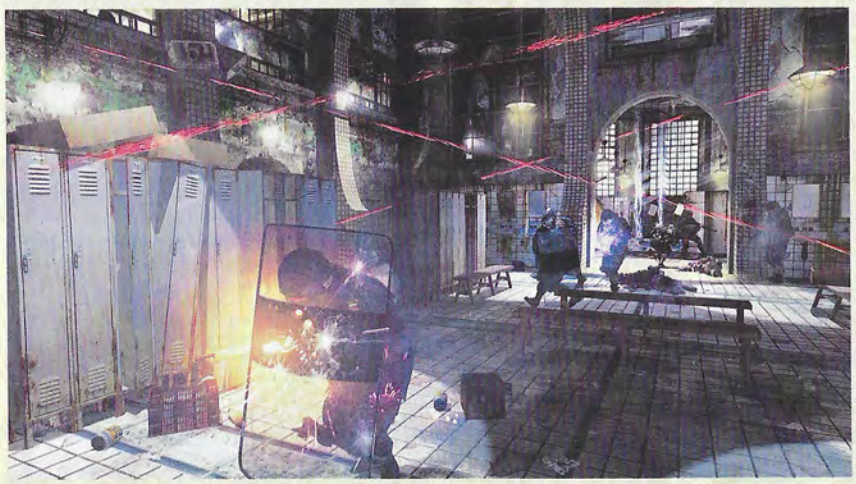
Junto al estreno de «Borderlands» llegó hasta nosotros uno de los personajes más carismáticos jamás creados por Gearbox. Claptrap, el simpático -y algo insufrible, por lo pesado- robot que nos guiaba por los escenarios de Pandora. Su presencia ha sido la gran constante en toda la saga, e incluso era un personaje jugable en «Borderlands: The Pre-Sequel». Un grande.

DESTACADO

MODERN WARFARE 2

Y la acción bélica llegó a un nuevo nivel...

Un reportaje en el número 174 de Micromanía nos desveló gran parte de lo que la nueva guerra asimétrica de «Modern Warfare 2» nos iba a deparar: la Task Force 141, el modo cooperativo Fuerzas Especiales, la amenaza de unos criminales por hacerse con el arsenal nuclear de la extinta Unión Soviética... Pero entonces aún no estábamos preparados para el shock que el juego de Infinity Ward tenía reservado, con niveles tan impactantes como aquel mítico "Nada de Ruso", del que aún no se sabía nada. Pero sí conocimos que lucharíamos en escenarios invernales, en las favelas de Río e incluso que podríamos trepar por paredes verticales con la ayuda de unos piolets. Una acción a otro nivel.



LO MEJOR DEL E3 2009

Un año más, nos fuimos a Los Ángeles, nos sumergimos durante varios días en las profundidades y recovecos de los pabellones del Convention Center y descubrimos las novedades que la industria del videojuego tenía en preparación: «BioShock 2», «Mass Effect 2», «Alan Wake», «Mafia 2», «Dragon Age Origins»... Juegazos que siguen aún en nuestra memoria. Y en nuestros PC.

MICROMANÍA 174 TERCERA ÉPOCA

El número 174 de Micromanía nos traís novedades a mansalva, en todas sus secciones, reportajes y noticias. Un número de altura.

ALIENS VS. PREDATOR

El regreso del gran desafío cinematográfico protagonizados por las especies más brutales del universo. ¡Tenía una pinta realmente espectacular!

OVERLORD II

Lo de ser malo siempre ha sido un elemento atractivo para que cualquier juego llamara la atención. Dejar el papel de héroe a un lado era la clave de «Overlord II».

TERMINATOR SALVATION

Hace una década la película que quería revivir la saga "Terminator" no tuvo el éxito que esperaba, pero sí nos trajo un juego de acción realmente notable y divertido.

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

Riddick es un personajazo, ya sea en cine o en juego, y la aparición de «Assault on Dark Athena» nos trajo un desafío sensacional de acción táctica. Y esta guía, claro.

CLÁSICOS DE VUELTA

BALDUR'S GATE ENHANCED ED.

Mientras llega la deseada nueva entrega de la saga de rol, siempre es buen momento para disfrutar del original, en su versión más moderna y mejorada, por menos de 20 € en GOG.
■ *www.gog.com/game/baldurs_gate_enhanced_edition*

KNIGHTSHIFT

La curiosa combinación de rol y estrategia en tiempo real fue la carta de presentación de «KnightShift» hace algo más de 15 años. Ahora, el clásico de Topware vuelve por algo menos de 7€ a tu PC.
■ *www.gog.com/game/knightshift*

THEME HOSPITAL

Clásico entre los clásicos y un título clave en el CV de Bullfrog. Disfrutar de la sanidad más surrealista es posible gracias a «Theme Park», un imprescindible de la estrategia en PC.
■ *www.gog.com/game/theme_hospital*

Se suele decir que cualquier tiempo pasado suele parecer mejor. Otros afirman lo contrario. Sea como fuere, el mundo retro siempre es un gran refugio en tiempos oscuros como el actual. Y nunca falla.

EL FIN DEL MUNDO VUELVE EN WASTELAND REMASTERED

Cuando el apocalipsis era solo un futuro muy lejano...

■ **Género:** Rol/Estrategia ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** InXile Ent./Krome Studios ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** 14.99 € ■ **Consíguelo en:** *www.inxile-entertainment.com/wasteland-remastered* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

La aparición, en 1988, de «Wasteland» marcó el nacimiento de los universos postapocalípticos en los videojuegos. El mundo nacido tras un holocausto nuclear se repetiría, posteriormente, en muchos otros títulos y sagas como eje de aventuras, juegos de acción, rol, etc. Pero fue el juego de Interplay –cuyo grupo de desarrollo luego se refundó como InXile– el origen de todo. Ahora, el estudio anda dando los últimos toques a «Wasteland 3», pero mientras han aprovechado para traernos de nuevo el original en una versión remasterizada, pero que guarda toda la esencia del primer juego de la saga, con un notable lavado de cara.

Aunque visualmente las mejoras son notables sobre el original, el diseño de acción, narrativo y el sistema de menús y desarrollo son prácticamente iguales.

DE MOMENTO, TOCA ESPERAR...

PC ENGINE CORE GRAFX MINI

La crisis del coronavirus ha afectado a todos los sectores e industrias, y ni los videojuegos se han librado. Una de las primeras "víctimas" fue la versión mini de la consola clásica, cuyo lanzamiento para abril se ha retrasado y su distribución se limita a la disponibilidad variable para los que la compraron en Amazon.
■ *konami.com/games/pcemini/eu/es*

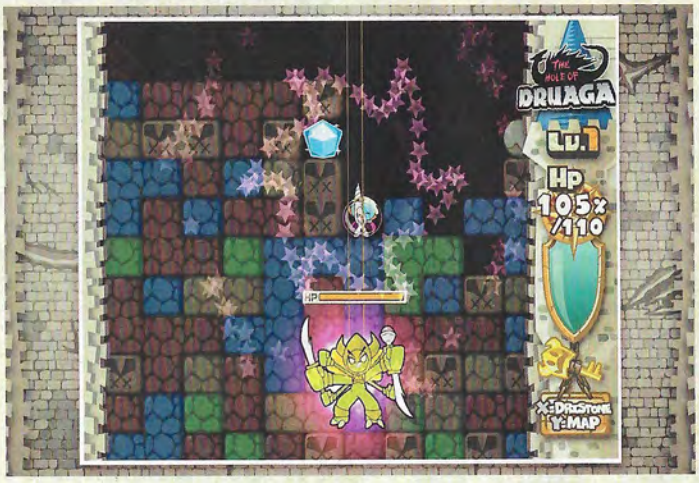
PUZLES LOCOS PARA EL VERANO CON
MR. DRILLER DRILL LAND

Vacaciones más divertidas con el regreso del clásico de GameCube

■ **Género:** Puzles ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** Bandai Namco ■ **Lanzamiento:** 25 de junio de 2020
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

Han pasado casi 20 años –de hecho, ese aniversario es la excusa para su remasterización– desde que en 2002 apareciera en Japón «Mr. Driller Drill Land» para GameCube. El tiempo vuela, y más lo hacía cuando nos enfrentábamos a los locos y divertidos desafíos de los puzles del juego de Bandai Namco. Ahora, la versión actualizada llegará a Switch y Steam justo al principio de este próximo verano –el 25 de junio–. En «Mr. Driller Drill Land» tendremos que excavar sus escenarios plagados de bloques y peligros, combinando colores para hacerlos desaparecer, usando nuestro taladro en solitario o en partidas de cuatro jugadores. La diversión espera.

Occumqui aliquibusae ident mollendam quidend, aepudant et aut aut ut quam, officia de enimus rempore rovitatia que moluptae pa nonsequia



LA WEB DEL MES

BONUS STAGE MAGAZINE

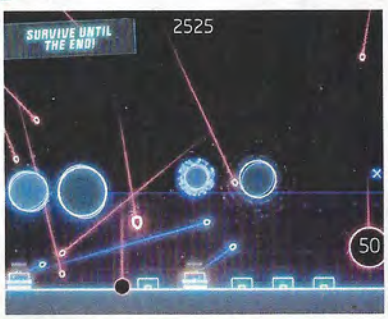
Siempre es bueno echarle un vistazo a los nuevos números de la revista digital Bonus Stage. Sus responsables ya han puesto a nuestra disposición el número de abril dedicado a Hulk, pero con muchos más contenidos de juegos, periféricos y más, como es costumbre. Además, la web sigue nutriéndonos de contenidos de manera asidua, tanto en retroanálisis, reportajes, curiosidades y mucho más contenido.
■ *bonusstagemagazine.wordpress.com*

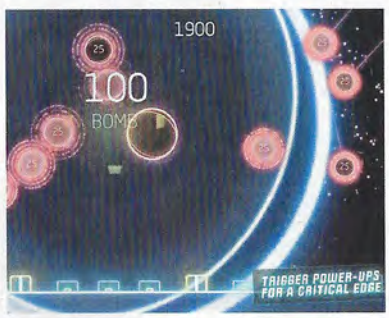
La variedad de secciones de Bonus Stage Magazine es una de sus señas de identidad, y ofrece contenidos realmente interesantes, con gran labor de investigación.

EL CLÁSICO REVIVE EN TU SMARTPHONE

MISSILE COMMAND: RECHARGED

Nada menos que 40 años (¡cuarenta!) han pasado desde que Atari lanzó su recreativa «Missile Command» en 1980. Uno de los primeros juegos en usar un trackball como sistema de control, en lugar del habitual joystick, y que ahora vuelve en versión para smartphone Android e iOS, ¡y gratis!, aunque con compras dentro de la app.
■ *www.atari.com/games/missile-command-recharged*

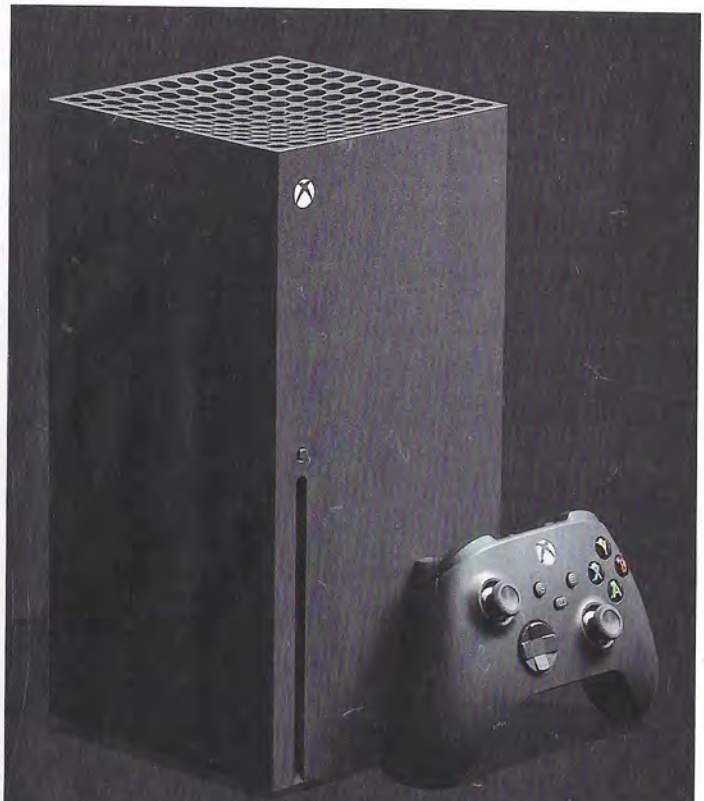




MÓNTATELO A TU AIRE

¿A qué PC equivalen las consolas PS5 y Xbox Series X?

A final de año, si nada se tuerce, se pondrán a la venta las consolas PlayStation 5 y Xbox Series X. El marketing juega aquí un gran papel: no son máquinas inalcanzables. Vamos a ver qué PC necesitas para igualar su potencia.



La Xbox Series X de Microsoft parece la más potente de la nueva generación. ¿Será suficiente para imponerse en el universo consolero?

En los últimos años, los PC gaming han estado por delante de las consolas, no solo en calidad gráfica y rendimiento, sino también en nuevas tecnologías como G-Sync, ray tracing, almacenamiento SSD M.2, etc.

Pero este año toca nueva generación consolera y la maquinaria de márketing ya está funcionando a pleno rendimiento. Que si Teraflops para dar y tomar, que si carga instantánea de datos, vídeos de juegos con una calidad gráfica a la altura de una RTX 2080 Super... ¡Y por apenas 500 euros!

Los "peceros", en realidad, estamos acostumbrados a estas campañas de márketing y no nos dejamos impresionar.

Sin duda las nuevas PS5 y Xbox Series X van a tener un hardware excelente. Pero en su lanzamiento tendremos hardware de PC equivalente para elegir, y montarnos nuestro propio PC tanto o más potente, a nuestro ritmo y como a nosotros nos gusta.

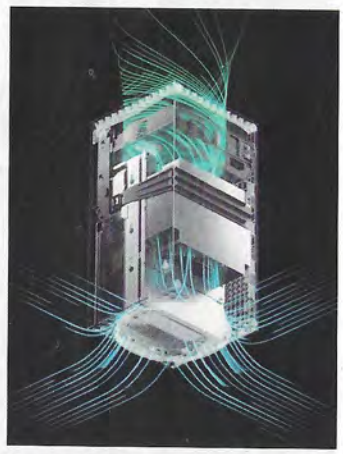
La realidad es que estamos en el mejor momento de la historia para jugar en PC. Además de los juegos exclusivos de ordenadores, incluyendo la Realidad Virtual, en donde el 90% de los juegos solo existen en PC, todos los juegos multiplataforma ya salen en nuestros ordenadores; incluso los japoneses. Hasta Sony va a lanzar algunos de sus títulos exclusivos de PS4 en PC, como el ya confirmado «Horizon Zero Dawn». Y no olvidemos que todos los juegos exclusivos de Xbox Series X también van a salir en PC el mismo día. Incluso en Steam.

Salvo los exclusivos de Sony, vamos a poder jugar a todos los juegos de Xbox One X y PS5 en PC. Así que ahora que ya conocemos su hardware, es lógico hacerse esta pregunta: ¿a qué PC equivalen las consolas PS5 y Xbox Series X?

No es solo una cuestión de igualar potencia. Normalmente los juegos multiplataforma se desarrollan tomando como referencia el hardware de las consolas, así que si tienes un PC que lo iguale, sabes que vas a disfrutar de esos juegos con la calidad gráfica y el rendimiento para los que fueron diseñados. A partir de aquí, puedes ir mejorando tu PC lo que quieras para añadir más calidad gráfica, resolución, fps, etc. Es la gran ventaja de usar un PC.

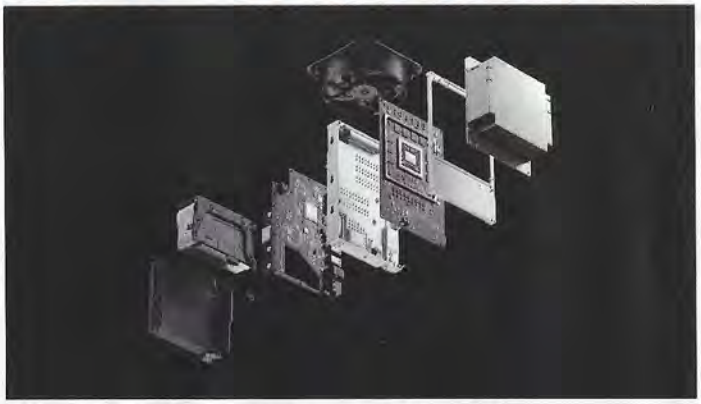
Antes de montar un PC equivalente a estas dos consolas, vamos a echar un vistazo al hardware de cada una de ellas, y lo que ofrecen a los jugadores. Son dos propuestas muy diferentes y no está claro cuál se impondrá. **J.A.P.**

Lo único que se ha desvelado de PS5, a nivel de diseño, es su mando. Tiene más zonas sensibles al tacto y al movimiento.



Con su diseño en vertical, la consola de Microsoft incorpora un sistema de refrigeración revolucionario.

XBOX SERIES X: POTENCIA BRUTA



Microsoft ha trabajado duro con AMD para crear un hardware muy optimizado que apuesta por la "fuerza bruta".

El objetivo ha sido obtener juegos a 4K y 60 fps. Y en algunos menos exigentes (eSports y multijugador) llegar a 120 fps.

Otro aspecto importante es la consistencia en el rendimiento. Microsoft asegura que todas las velocidades de CPU, GPU y memoria son fijas: no cambian en función del calor o el estrés.

CPU y GPU de vanguardia

El primer cambio es que la litografía de fabricación baja a 7nm. Esto significa que el SoC, el chip que combina CPU y GPU, tiene el doble de transistores. Consume menos y se calienta menos.

La CPU usa arquitectura Zen2 de AMD con 8 núcleos y 16 hilos. Si solo se usan los núcleos funcionan a 3.8 GHz, pero en modo SMT (con hilos), bajan a 3.6 GHz.

La GPU usa RDNA 2. Ofrece 53 Unidades de Cálculo a 1.825 MHz, con una potencia de 12 TFLOPS. Este chip gráfico implementará IA y ray tracing por hardware.

Xbox Series X tendrá 16 GB GDDR6, compartida entre CPU y GPU. La novedad es que es una memoria asimétrica: 10 GB tienen un ancho de banda de 560 GB/s para la GPU, y 6 GB a 336 GB/s para la CPU.

Xbox Velocity Architecture

Xbox Velocity Architecture reduce tiempos de espera no solo al cargar los juegos, sino también mientras se ejecutan.

Xbox Series X viene con un disco SSD NVMe de 1 TB. También venderá discos SSD especiales de 1 TB desarrollados por Seagate, a modo de tarjetas de expansión:

La consola consigue un rendimiento de I/O de datos de 2.4 GB/s (4.8 GB con datos comprimidos).

También incluirá otras mejoras a nivel de optimización de los sombreados de malla, antialiasing por IA, framerate variable sin "tearing", APIs que reducen la latencia, etc. Muchas llegarán a los PCs con Windows 10 a través de de DirectX 12 Ultimate.

INFOMANÍA

- **Procesador:** CPU Zen 2 de 8 núcleos y 16 hilos a 3,8 GHz (3,6 GHz si se usan hilos)
- **GPU:** Arquitectura RDNA 2 con 52 CUs y 3.328 shaders a 1.825 MHz y 12 TFLOPS
- **Memoria:** 16 GB DDR6 (compartida con la GPU) con bus de 320 bit
- **Ancho de banda de memoria:** 10 GB a 560 GB/s y 6 GB a 336 GB/s
- **Rendimiento I/O:** 2.4 GB/s (4,8 GB/s comprimido)
- **Almacenamiento interno:** SSD NVMe 1 TB
- **Almacenamiento externo:** Soporte disco externo USB 3.2
- **Lector de disco:** Blu-ray 4K UHD

PS5: CARGA INSTANTÁNEA

Sony está tardando en mostrar los secretos de PS5, pero si se han revelado detalles del hardware.

Una característica que llama la atención de PS5 en que su hardware está enfocado a que los juegos y texturas carguen lo más rápido posible. Sony quiere que las esperas a la hora de cargar un juego sean cosas del pasado. Para ello ha diseñado una arquitectura novedosa, donde tanto la CPU como la GPU tienen velocidad variable, pero que no depende del calentamiento, sino de la carga gráfica en tiempo real.

Por debajo de Xbox

Si miramos a los fríos números, PS5 va a ser menos potente que Xbox One X, salvo en una cosa: el flujo de datos I/O.

Las CPUs de ambas consolas van a ser muy similares. PlayStation 5 usa una CPU Zen 2 de AMD con 8 núcleos y 16 hilos, a 3.5 GHz. Está algo por debajo de los 3.8 GHz de Xbox, y Sony ya es dicho que esa es la velocidad máxima.

La GPU sí es más lenta: tiene 36 Unidades de computación frente a las 52 de su rival, y alcanza una potencia de 10 TFLOP, frente a los 12 TFLOP de Xbox Series X. Sin embargo, la GPU de PS5 es más rápida: 2,2 GHz frente a 1.8 GHz. Y puede ser un punto clave. También soporta ray tracing e IA.

Ambas máquinas montan 16 GB de memoria compartida GDDR6, pero en PS5 toda la memoria funciona a la misma velocidad.

Frecuencia variable

En PlayStation 5, tanto GPU como CPU tienen frecuencia variable. Esto también pasa en PC, con el modo Boost o Turbo. Pero el concepto de Sony es diferente. Normalmente, la frecuencia variable está asociada al calentamiento. Si el chip se calienta mucho, baja su velocidad.

En PS5 el consumo siempre será el mismo. Sin embargo, un hardware "monitorea" en tiempo real la carga de CPU y GPU y, si es muy alta, baja la frecuencia.

Otra ventaja es que permite que la GPU funcione a una velocidad muy alta, hasta 2.2 GHz.

La GPU de PS5 tiene menos unidades de computación, pero son más rápidas. Los datos nos dicen que realiza menos cálculos en punto flotante (menos TFLOP), pero en una GPU esto es solo una parte de su trabajo. Así que esa mayor velocidad se va a notar en todas las áreas.

Aquí sí que machaca

Hay otro apartado en donde PS5 derrota a Xbox Series X: el rendimiento I/O de datos. 5,5 GB/s frente a los 2,4 GB/s de la consola de Microsoft. También utiliza un SSD NVMe, pero de 825 GB.

El SSD está conectado al procesador a través de un puerto PCIe 4.0. Así se obtienen cargas casi instantáneas y carga de assets en mitad al instante, pero con el doble de rendimiento en PS5.

INFOMANÍA

- **Procesador:** CPU Zen 2 de 8 núcleos y 16 hilos a 3,5 GHz maximo (frecuencia variable)
- **GPU:** Arquitectura RDNA 2 con 36 CUs a 2.230 MHz máximo (variable) y 10 TFLOP
- **Memoria:** 16 GB DDR6 (compartida con la GPU) con bus de 256 bit
- **Ancho de banda de memoria:** 448 GB/s
- **Rendimiento I/O:** 5.5 GB/s (8,9 GB/sg comprimido)
- **Almacenamiento interno:** SSD NVMe 825 GB
- **Almacenamiento externo:** Soporte disco externo USB 3.2
- **Lector de disco:** Blu-ray 4K UHD

"El hardware de las consolas es excelente, aunque el PC estará a la par casi a la vez"

XBOX SERIES X

Microsoft ha ofrecido las especificaciones detalladas de Xbox Series X, así que podemos buscar una equivalencia en PC con precisión.

Procesador

La CPU usa arquictura Zen2 de AMD con 8 núcleos y 16 hilos. Si solo se usan los núcleos funcionan a 3.8 GHz, pero en modo SMT (con hilos), bajan a 3.6 GHz.

Es una CPU "recortada", como demuestra la memoria caché L3.

En PC, Zen 2 está disponible en Ryzen 3 y Ryzen 4. Lo más cercano puede ser un Ryzen 3 3700X, que posee 8 núcleos y 16 hilos a 3.6 GHz, pero con más memoria L3 y modo turbo a 4.4 GHz.

Tarjeta gráfica

La Xbox Series X usa GPU RDNA 2, pero en PC solo hay arquitectura RDNA 1, en la Radeon RX 5700XT.

La consola dispone de 53 Unidades de Cómputo (CUs) a 1.825 MHz, con una potencia de proceso de 12 TFLOPS.

Radeon RX 5700XT tiene 40 CUs y 9 TFLOPs, por lo que hablamos de algo aún más potente.

Lo más probable es que Xbox One X se mueva en el nivel de una RTX 2070 Super.

Para encontrar la equivalencia exacta tendremos que esperar a que AMD lance las gráficas de PC con arquitectura RDNA 2.

Almacenamiento

El resto de componentes son estándar PC, aunque Microsoft va a lanzar tarjetas de expansión de 1 TB, que son como SSD ultrarrápidos. Pero se venderán aparte.

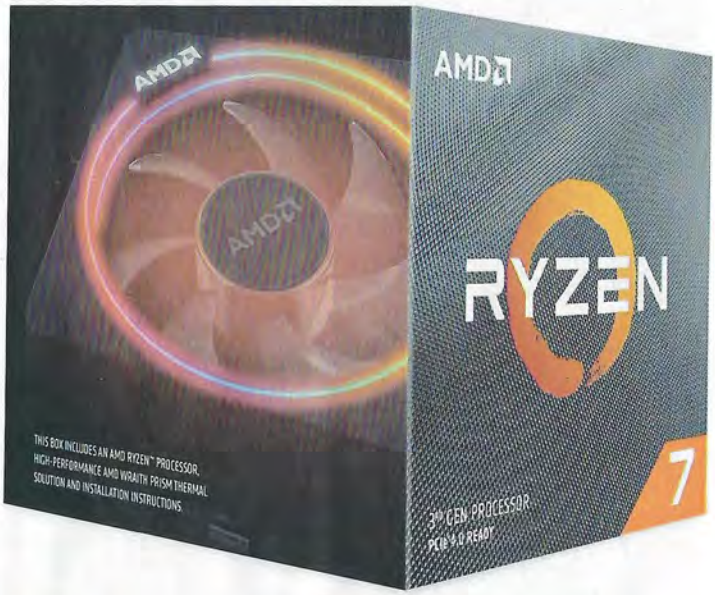
Como almacenamiento podemos adquirir una SSD NVMe de 1TB, que fabrican varias marcas.

Así quedaría el hardware:

Nuestro PC Xbox Series X:

- **Placa base con zócalo AM4**
- **Procesador AMD Ryzen 3 3700X**
- **16 GB de RAM**
- **Gráfica RTX 2070 o 2070 Super**
- **SSD NVMe 1 TB**

De aquí a 6 meses que salga la consola estos componentes habrán bajado de precio, e incluso saldrán otros nuevos. Además tampoco sabemos el precio de la Xbox Series X, para comparar.



Un diso SSD como el de WD sería el equivalente a las tarjetas de expansión de almacenamiento que Microsoft lanzará para su Xbox Series X, que tendrán que adquirirse por separado para ser usadas con la consola.

LOS JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS4 LLEGAN A PC

Durante cuatro décadas, los juegos exclusivos de consola han sido un tabú en PC, porque hasta ahora eran el pilar sobre el que se sostenía su propio mercado. Muchos jugadores compraban, (y compran) cierta consola solo para jugar a sus juegos exclusivos.

Microsoft rompió este tabú lanzando sus juegos exclusivos de Xbox One en PC, incluso con la misma fecha de lanzamiento. Y, para sorpresa de todos, Sony también se dispone a dar el salto.

Un poco a escondidas, hace unos meses salió «Journey» para PC en la Epic Store, posiblemente el juego indie de PS4 más valorado, con participación de Sony en el desarrollo. Pero la gran sorpresa ha sido el lanzamiento de uno de los mejores juegos de PS4, «Horizon Zero Dawn» en Steam, este verano. Lo hará en un pack completo con la expansión y otros extras.

Es cierto que es un título que ya tiene un par de años, y ha vendido todo lo vendible en consola. Pero es algo inédito es Sony. Aún no sabemos si es solo un experimento o una estrategia estable, pero hay rumores de que otros juegos de PS4 también saldrán para PC, incluyendo «God of War 4».

La aparición de «Journey» en PC pasó algo desapercibida en su momento, pero marcó el inicio del lanzamiento de juegos exclusivos de PS4 en una plataforma diferente.

PLAY STATION 5

Como ocurre con la consola de Microsoft, parte del hardware de PS5 no llegará a PC hasta este verano.

Procesador

La CPU de PlayStation 5 también usa arquictura Zen2 de AMD con 8 núcleos y 16 hilos, a una velocidad máxima de 3.5 GHz.

Lo más cercano en PC es un Ryzen 3 3700X, con 8 núcleos y 16 hilos a 3.6 GHz, pero con más memoria L3 y modo turbo a 4.4 GHz. Aquí no cambiamos nada con respecto a Xbox Series X.

Tarjeta gráfica

Sony va a usar una GPU RDNA 2, que como hemos comentado aún no ha llegado en PC. Actualmente tenemos la arquitectura RDNA 1, con la Radeon RX 5700XT.

PS5 tiene 36 Unidades de Cómputo (CUs) a 2230 MHz variables, con una potencia de 10 TFLOPS.

La Radeon RX 5700XT alcanza las 40 CUs y 9 TFLOPs, por lo que estamos hablando de algo similar, ligeramente más potente.

Quizá una RTX 2070, si PS5 de verdad aprovecha esa velocidad de 2.2. GHz.

De nuevo, para encontrar la equivalencia exacta tendremos que esperar a que AMD lance las tarjetas gráficas de PC con arquitectura RDNA 2, este verano o en otoño.

Almacenamiento

PS5 usa un disco SSD NVMe con 825 GB. Además posee una ranura para insertar otro SSD adicional. No hay equivalencia de ese tamaño en PC, así que habría que optar por una tarjeta SSD NVMe de 1 TB.

Así quedaría el hardware:

Nuestro PC PlayStation 5

- **Placa base con zócalo AM4**
- **Procesador AMD Ryzen 3 3700X**
- **16 GB de RAM**
- **Tarjeta gráfica RTX 2070**
- **SSD NVMe 1 TB**

Como vemos, es un PC muy similar al de Xbox Series X, pero con una tarjeta gráfica un escalón por debajo.

Hora de empezar a ahorrar para actualizar tu PC.

El disco de PS5 es único en cuanto a capacidad, así que el equivalente para un PC sería un SSD de 1 TB, que casi todas las marcas ya ofrecen en distintas configuraciones y precios, empezando a ser casi un estándar.

TODO LO NUEVO DE XBOX SERIES X LLEGA A PC CON DIRECTX 12 ULTIMATE

Hemos visto cómo Microsoft ha desarrollado nuevas tecnologías de software para la Xbox Series X. Estas tecnologías van a llegar a PC a través de una actualización llamada DirectX 12 Ultimate, y serán compatibles con tarjetas RTX.

La idea es que los desarrolladores usen las mismas herramientas y recursos para desarrollar sus juegos en consolas y PC.

Estas son las novedades que incorporará el nuevo API:

Mejoras en Ray Tracing

Aunque las tarjetas RTX ya soportan ray tracing o trazado de rayos desde hace más de un año, con DirectX 12 Ultimate llegará la "segunda generación". El trazado de rayos es una tecnología que mejora el realismo de la luz y los reflejos en los juegos. Esta actualización estrena nuevas técnicas para que el ray tracing consuma menos recursos.

Sombreado de mallas variable

En lugar de generar todos los objetos de una escena, , las GPUs podrán cambiar el número de triángulos para generar gráficos en ciertas partes, según estén fuera de la vista, o más o menos alejados.

Tasa de sombreado variable

Permite aplicar más o menos sombreado a objetos y escenarios, en tiempo real, según lo importante que sean para ambientar la escena.

Retroalimentación de muestreo

Esta técnica analiza los píxeles que no cambian entre cuadro y cuadro de imagen, y no los actualiza. Así se pueden generar más fps sin sobrecargar a la GPU.

DirectX 12 Ultimate está disponible con desde mayo en Windows 10.

PRECISIÓN INALÁMBRICA TOTAL, EN LA PALMA DE TU MANO

DARK CORE RGB PRO

Producto: Ratón inalámbrico gaming **Precio:** 99.99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Los ratones gaming de Corsair tienen una merecida fama entre los jugadores. Y con nuevos modelos como el Dark Core RGB Pro seguirá creciendo. Es **uno de los ratones más cómodos en su agarre que hemos probado** –que además puedes personalizar con el acople del añadido lateral.

Lo que lo distingue de otros competidores, además de sus componentes de excelencia y su sensor de hasta 18000 dpi, es su conectividad. La **tecnología Slipstream inalámbrica** ofrece latencias menores a 1 ms, y se nota. Y si quieres carga Qi, el modelo SE te la ofrece, aunque es ligeramente más caro.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

LA PERSONALIZACIÓN, AÚN MÁS COMPLETA

En la configuración del Dark Core RGB, de nuevo iCUE se alza como la herramienta necesaria para la programación y personalización, pero además el nuevo ratón de Corsair permite acoplar modificar el perfil, con la inclusión de un añadido en el lateral, para hacer aún más cómodo el control y la posición de mano y dedos.

NUESTRA OPINIÓN

Sin duda, uno de los mejores ratones gaming inalámbricos que hemos probado. Su estudiada ergonomía y precisión en el control, además de la personalización y programación, lo convierten en un referente. Eso sí, ten el firmware actualizado.

LA NOTA 92

VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Botones programables:** 8
- **DPI:** 18,000 DPI
- **Sensor:** PAW3392
- **Tipo de Sensor:** Óptico
- **Retroiluminación:** 9 Zonas RGB
- **Memoria incluida:** Sí
- **Perfiles de memoria:** 3
- **Tipos de botones:** Omron
- **Durabilidad botones:** 50M Clicks
- **Conectividad:** Inalámbrica, cable USB
- **Tipo de agarre:** Palma/Garra
- **Ajuste de peso:** No
- **Peso:** 133g (sin cable ni accesorios)
- **Cable:** 1.8m Trenzado
- **Indicado para:** FPS, MOBA
- **Tasa de frecuencia:** Sjustable 1000Hz/2000Hz
- **Batería:** 2.4GHz SLIPSTREAM, hasta 16 h con iluminación estándar o 36 h sin iluminación, BLUETOOTH, hasta 18 h con iluminación estándar o 50 h sin iluminación
- **Tipo de batería:** Recargable litio-polímero

ACER ACTUALIZA SU GAMING PORTÁTIL

ACER PREDATOR TRITON 500

Producto: Portátil gaming **Precio:** desde 1899 €
Más información: Acer **Web:** *www.acer.com*

La llegada de los primeros portátiles equipados con procesadores Intel Core de 10ª generación ha revolucionado el mercado del hardware. Modelos como **el nuevo Predator Triton 500 llevan el gaming porátil al máximo**. Incluye gráfica hasta GeForce RTX 2080 Super, panel OIPS3 de 300 Hz, G-Sync, Killer Wi-Fi 6 Ax1650i, y hasta 32 GB de RAM y 2 TB de NVMe. Y todo, claro, tiene su precio...

INTERÉS

COMPACTO Y LLENO DE POSIBILIDADES

NOX HUMMER SPARK

Producto: Chasis PC semitorre **Precio:** 29.90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

La tira LED ARGB Rainbow que presenta el Nox Hummer Spark en su frontal es una de sus señas de identidad. Como su **diseño compacto, versatilidad y relación calidad-precio inimitable**. Permite tres SSD de 2.5" y dos HDD de 3.5", conexiones USB 2.0 y USB 3.0, hasta 4 ventiladores en el interior (3x120mm y 1x80mm) y en su panel frontal la instalación de refrigeración líquida.

INTERÉS

PERSONALIZA TU SONIDO ENVOLVENTE

HYPERX CLOUD ALPHA S BLACKOUT

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 129.99 €
Más información: HyperX **Web:** *www.hyperxgaming.com*

La calidad de audio de HyperX es conocida, lo que convierte al nuevo Cloud Alpha S Blackout en una pieza codiciada por los fans de la marca. Ofrece **sonido envolvente 7.1 virtual personalizado**, con mezclador de control de audio avanzado. Usa tecnología de doble cámara para separar graves, medios y agudos. Su micrófono es desmontable, y posee cancelación de ruido.

INTERÉS

TECNOGAMING

THERMALTAKE S100 TEMPERED GLASS MICRO CHASSIS

Aquellos que quieran disfrutar de un gran chasis, pero tengan limitación de espacio, tienen en el S100 TG Micro Chassis un candidato ideal para renovar su equipo. Disponible en blanco o negro, **soporta formatos Micro ATX y Mini ITX**.
www.thermaltake.com

MAD CATZ F.R.E.Q

Los nuevos modelos de auriculares F.R.E.Q. de Mad Catz están dirigidos a aquellos que quieren disfrutar de **audio gaming de calidad profesional.** Los dos modelos disponibles (2 y 4) cuentan con componentes de máxima calidad y están disponibles desde finales de abril.
www.madcatz.com

LENOVO LEGION 7I

Lenovo también actualiza su gama de portátiles gaming -entre otros productos- con la nueva generación de Intel Core. **El Legion 7i ofrece hasta 32 GB de RAM, GeForce RTX 2080 Super**, 1 TB de SSD y pantalla Full HD de 15", que también es compatible con G-Sync.
www.lenovo.com

SOUND BLASTERX AE-5 PLUS

El modelo Plus es la mejora de la excelente Sound BlasterX AE-5 de Creative. Las mejoras se centran en el **sonido envolvente y la inclusión de Dolby Digital Live/DTS**, que no estaba disponible en el modelo anterior. Ya está disponible a un precio de 159.99 €.
es.creative.com

HAZ VOLAR TUS JUEGOS Y APLICACIONES, CON ESTILO

HYPERX FURY DDR4 RGB

Producto: Memoria RAM **Precio:** 220€ (módulo de 32 GB analizado) **Más info.:** HyperX **Web:** *www.hyperxgaming.com*

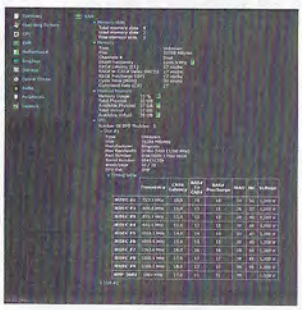
PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

La RAM es un componente fundamental. HyperX nos presenta con su gama Fury DDR4 RGB una variedad de módulos capaces de combinar características de alta gama en prestaciones y fabricación –como sus **difusores de calor asimétricos de bajo perfil– con un diseño que incluye control de iluminación RGB**, compatible con ecosistemas de grandes fabricantes (Aura Sync, Mystic Light, etc.). Quizá la mayoría de usuarios no necesiten módulos de 32 GB como el analizado, pero la oferta de módulos aptos para todos los presupuestos y necesidades te da para encontrar el indicado.

INTERÉS

¡VAS A TENER MEMORIA PARA AÑOS!

Nuestras pruebas del rendimiento de este módulo de 32 GB (2x16) de la Fury DDR4 RGB (3600 CL17 288) ofrecen unos resultados realmente sobresalientes, tanto en juegos como en los benchmark sintéticos. Incluso comparado con un módulo muy similar (aunque algo más antiguo) de Predator (también de HyperX), esta configuración de Fury (es uno de los modelos con mayores prestaciones, es cierto) gana de largo. Además, ofrece opciones de OC si habilitas el perfil XMP integrado, aunque con toda seguridad no será necesario.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

CAPACIDADES

- **Individuales:** 8 GB, 16 GB, 32 GB
- **Kits de 2:** 16 GB, 32 GB, 64 GB
- **Kits de 4:** 32 GB, 64 GB, 128 GB
- **Frecuencias:** 2400 MHz, 2666 MHz, 3000 MHz, 3200 MHz, 3466 MHz, 3600 MHz, 3733 MHz
- **Latencias:** CL15, CL16, CL17, CL19
- **Voltaje:** 1,2 V, 1,35 V
- **Temperaturas de funcionamiento:** De 0 °C a 70°C
- **Dimensiones:** 133,35 mm x 41,24 mm x 7 mm

NUESTRA OPINIÓN

Las múltiples alternativas de módulos Fury DDR4 RGB abarcan precios y rendimientos muy variados. Al probar uno de los más "top" los resultados son excelentes, aunque su coste también sube. En todo caso, una RAM fantástica.

LA NOTA **91**

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■□
DISEÑO	■■■■■■■■■□
PRESTACIONES	■■■■■■■■■□
GAMING	■■■■■■■■■□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■□

CONECTA Y DALE VIDA A TUS AURICULARES

ATLAS EDGE

Producto: Potenciador para auricular
Precio: 29.99 €
Más información: Turtle Beach
Web: *es.turtlebeach.com*

Tener unos auriculares de gama baja con jack de 3.5" como única conexión no implica que si quieres mejorar el sonido de tus juegos, películas y música debas cambiarlos por unos más caros. La solución de Turtle Beach con Atlas Edge es, además de efectiva, sorprendente por sus excelentes resultados. **Un simple conector USB potencia y mejora la sensibilidad del audio de forma inaudita**, aporta Waves NX (audio 3D) y te da mucho más cable para la conexión. El nuevo sonido conseguido con este simple cable te dejará, simplemente, impactado.

INTERÉS

La conexión USB del Atlas EDGE mejora la sensibilidad de auriculares de todo tipo, especialmente de gama baja, potenciando el sonido.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

ESPECIFICACIONES
Conexiones: Conector hembra de 3,5 mm, Transmisor USB
QUÉ HAY EN LA CAJA
Potenciador de Audio: Potenciador de audio para PC de Atlas Edge
Guía: Guía de inicio rápido
Pegatina: Pegatina de Turtle Beach

NUESTRA OPINIÓN

El potenciador de Turtle Beach es un elemento tan sorprendente que con simplemente enchufarlo a tus auriculares con jack de 3.5" te sumerge en un nuevo mundo de sonido. Las mejoras son inmediatas y sobresalientes.

LA NOTA 89

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOTREND

ASUS EXPERTBOOK B9

ASUS afirma de su ExpertBook B9 que es **el portátil más ligero y potente del mundo para la empresa**. Su pantalla de 14", su diseño minimalista, su reducido peso (¡solo 870 g!) y su autonomía de hasta 24 horas, así lo atestiguan. Incorpora i7 de 10ª generación y 16 GB de RAM.
www.asus.com

MOTOROLA SONIC BOOST 220

Los altavoces portátiles inalámbricos son cada vez más populares. Motorola lanza el Sonic Boost 220, con 190g de peso y unas dimensioones de 87x87x35 mm, **protección IPX5, 3W y conexión Bluetooth 5.0,** es compatible con Alexa, Siri y Google Assistant. Sale por 29.99€.
www.motorola.es

SEAGATE IRONWOLF 510

El IronWolf 510 de Seagate es **el primer SSD PCIe creado para sistemas NAS** empresariales. Es un SSD NVMe M.2 de alta resistencia para almacenamiento en caché 24 horas. Está disponible en 240 GB, 480 GB, 960 GB y 1.92 TB, y sus precios van desde los 114 € hasta los 519 €.
www.seagate.com

JBL CLUB

JBL lanza su gama de **auriculares Premium Club, con tecnología de sonido profesional,** pero dirigido a todo tipo de público que quiera disfrutar del mejor audio en casa, de viaje o en el trabajo. Son tres modelos (ONE, 950NC y 700BT), que ofrecen distintas características y precios.
eu.jbl.com

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €

PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €

MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €

TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €

SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €

MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €

AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €

TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €

RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €

ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €

PRECIO TOTAL: 758 €

COMPONENTES

La selección idónea para

Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M

Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.

MICROPROCESADOR

INTEL CORE I5-9400F

Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.

TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI

Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.

SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2

Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.

MONITOR

MSI MAG241C

Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.

TECLADO

OZONE ALLIANCE

Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.

ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400

Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.

PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE
Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.

MEMORIA RAM

BALLISTIX 16GB 2400MHZ
Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.

TARJETA DE SONIDO

ASUS STRIX SOAR
Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?

F. DE ALIMENTACIÓN

COOLER MASTER MASTERWATT 750
Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

AURICULARES

HYPERX CLOUD STINGER
Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.

RATÓN

HYPERX PULSEFIRE CORE
Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.

MANDO

NACON GC-200WL
Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.

PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €

PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €

MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €

TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €

SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €

MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €

AURICULARES GAME
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €

TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €

RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €

MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €

PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80

Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE A 8RC 264EU

Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MEDION X60 RGB

Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE X 9SE 249EU

Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

MSI PE72 8RC 006XES

Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

HASTA 1.000 €

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES

Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES

Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES

Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

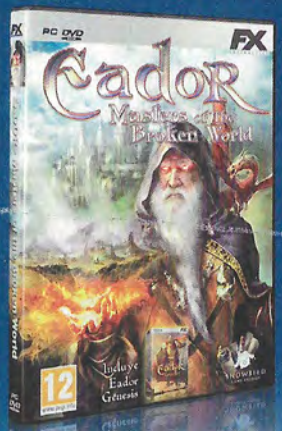
¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €



micromanía te regala

EADOR
MASTERS OF THE BROKEN WORLD

Domina el universo de «Eador» como uno de sus dioses inmortales y crea tus ejércitos para expandir tu influencia y poder. ¡Un juegazo!

Eador flota a la deriva, fragmentado, en un limbo espacial:la Gran Nada. Es un mundo extraño, donde conviven distinntas razas y especies inteligentes junto a bestias fabulosas. Todas ellas están ahí, a nuestra disposición, para que nuestra influencia como uno de los dioses inmortales que luchan por dominar Eador, expanda nuestro poder y nos permita conquistarlo y dominarlo. En Eador la guerra es la herramienta del poder.

Un mundo de fantasía

«Eador. Masters of the broken world» es un juego que mezcla géneros y estilos: táctica, estrategia, rol, fantasía. Tenemos cuatro clases de héroe para elegir al que dirigirá nuestros ejércitos: guerrero, mago, comandante y explorador. Con el héroe al frente, tenemos que construir una fortaleza, reclutar soldados para nuestro ejército y expandir nuestra influencia y poder por las distintas regiones que conforman este peculiar mundo.

La gestión, la estrategia, los combates por turnos, el comercio, la exploración... Todo se une en «Eador» para ofrecernos un desafío impresionante. Y, además, no hablamos de un solo juego, sino de un pack en el que además de «Masters of the broken world» puedes encontrar otro juego completo: su antecesor, «Eador: Génesis», un auténtico clásico. Si quieres demostrar toda tu habilidad y poder divinos, no tienes más que lanzarte a la conquista del universo.

"El mundo de fantasía de Eador nos ofrece un desafío de estrategia, táctica y rol"

Eres uno de los dioses que luchan por el control de Eador. Escoge a tus héroes y prepáralos para explorar y conquistar, para ser el más poderoso.

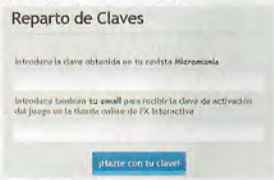
El mundo de Eador flota en la Gran Nada. Distintas razas pueblan los fragmentos de este universo por cuyo dominio luchan dioses inmortales.

¿Has reclutado ya a tu ejército? ¡Pues a luchar! Hay que conocer bien los secretos y características de cada raza de Eador para formar un ejército que pueda ser digno de tu poder. Con ellos extenderás tu poder sobre este peculiar mundo.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Eador Masters of the Broken World» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y

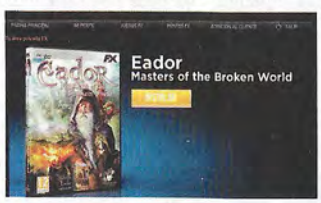
¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3,2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X1600 o superior) **Di**

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

2 Ya tienes activa tu copia de «Eador Masters of the Broken World». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Eador Masters of the Broken World» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

RESIDENT EVIL 3

¡Acaba con Némesis y sal de Raccoon City!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 5
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.residentevil.com/re3/es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 2 (Jill Valentine y Carlos Oliveira)
- **Áreas de exploración:** 7
- **Tipos de arma:** 5 (más granadas)
- **Encuentros con Némesis:** 5.
- **Niveles de dificultad:** 3.
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460, AMD FX 6300
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon R7 260x
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 7 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

¿Qué está pasando en Raccoon City? La gente se ha vuelto loca o, peor, se han convertido en monstruos. Jill sabe la verdad.

Un laberinto en el que se ocultan insectos mutantes es lo que Jill tiene por delante. Solo debe andarse con ojo y ser rápida.

¿La propia gente de Umbrella intentando salvar la ciudad? Jill no confía en nadie. Y hace bien. Pero aquí tiene varios aliados.

¡Umbrella ha soltado a su arma biológica definitiva en Raccoon City! Nadie debe saber lo que ha ocurrido aquí, algo que Jill Valentine intentará, por lo que Némesis intenta acabar con ella.

El hospital ha sido arrasado por las bestias mutantes. Pero allí radica la clave para acceder a los laboratorios, conseguir la vacuna y salvar a Jill de su muerte. Carlos se encarga de ello.

Mientras Raccoon City caía, arrasada por la plaga zombi, Leon S. Kennedy y Claire Redfield intentaban huir de la ciudad, buscando claves para escapar en la comisaría y otros edificios. Pero lo que no sabían es que no eran los únicos que intentaban encontrar una explicación al apocalipsis que les había tocado vivir.

Casi simultáneamente, Jill Valentine, la miembro de STARS, corría por su vida por las calles de Raccoon City tras haber descubierto que Umbrella estaba detrás de todo. Y no era manía persecutoria. Algo había empezado a perseguirla de forma implacable.

Esa definición de "algo" no era porque no supiera qué la estaba persiguiendo. Lo había visto. Pero era imposible saber qué era. Parecía un humanoide. Pero su altura era descomunal, como su fuerza. Ambas, a la par del ahínco con que intentaba acabar con Jill. Ella no lo sabía aún, pero acabaría conociendo su nombre: Némesis.

"Recorre Raccoon City con Jill y Carlos, escapa de Némesis y sobrevive a zombis y mutantes"

Vuelta a Raccoon City

Seguro que sabes las ganas que teníamos de ponerle la mano encima a «Resident Evil 3». Tras haber disfrutado como enanos con el "remake" del año pasado, no podíamos esperar a la nueva entrega de la saga de Capcom. Y no nos ha defraudado. De nuevo, Raccoon City luce impresionante. El apartado visual de «Resident Evil 3» es fabuloso. De hecho en casi todos los apartados técnicos ofrecer una calidad sobresaliente: animaciones, iluminación, interacción... Eso, para empezar.

Pero es cuando arranca la acción cuando llega el primer shock. Si aún no lo has probado, te diremos que el prólogo de «Resident Evil 3» constituye, probablemente, el mejor arranque de un juego que hemos disfrutado en mucho, mucho tiempo. Es frenético, intenso, explosivo y te mete de lleno en el universo de Raccoon City sin darte tiempo, casi a reaccionar. Pero has de hacerlo. Ya lo entenderás...

NÉMESIS, EL ENEMIGO TOTAL

Como en el juego original, «Resident Evil 3» sigue teniendo al temible Némesis como el eje de su historia y acción. Aunque el nombre haya perdido ahora ese "Némesis" que lucía la versión de hace 20 años, los continuos encuentros con esta bestia fabulosa siguen marcando el ritmo de la historia. En cada uno de ellos vemos una evolución más brutal aún de este enemigo, pero descubrir sus rutinas basta para vencerlo.

Esta terrorífica especie de insecto mutante posee un peligro añadido. No solo nos atacan y golpean con inusitada fuerza, sino que nos envenenan, provocándonos la muerte. ¡Mucho ojo!

Los peligros a los que se enfrenta Jill son múltiples, pero casi todos tienen que ver con las mutaciones causadas a animales, convertidos en monstruos.

DOS HÉROES CONTRA UMBRELLA

Como en «Resident Evil 2», tenemos dos protagonistas que vamos aleternando. Jill y Carlos, cada uno con sus armas y equipo, afrontan el peligro de formas distintas.

Jill se enfrentarse, además de al acoso incensante de Némesis, a más puzles y desafíos lógicos. Y cuida su munición; zombis y mutantes también la persiguen.

Carlos suele afrontar misiones más dinámicas y con mayor dosis de acción. También cuenta con armas muy eficaces, así que es difícil que caiga en combate.

¡Otro muerto! ¿O no? Nunca te fíes de un cuerpo tirado en el suelo. Los sustos al ver cómo el zombi se levanta y va a por ti son constantes. Y nunca sabes cuál de ellos lo hará al pasar a su lado.

"La acción y el combate son ahora más fluidos e intensos que en el juego anterior"

Es solo el preludio de una acción que, desde ese momento, se nota que ofrece un estilo algo diferente a «Resident Evil 2». En «Resident Evil 3» Capcom ha aportado una acción más dinámica que en aquel. El combate, la exploración y la interacción son más fluidos, más cinematográficos, si se prefiere. Son detalles como el giro de 180º, la interacción directa con puertas y escaleras, etc. La velocidad también se ha potenciado, en líneas generales. Tanto en las esquivas durante el combate, como en la misma exploración. Así, de forma global, se puede ver a «Resident Evil 3» con un estilo que hace hincapié en la acción y da algo menos de importancia a los puzles que, aunque presentes, ya no son tan enrevesados ni definitivos como en su antecesor, mucho más desafiante en ese sentido.

De Jill a Carlos

Esa diferencia se acentúa al cambiar de un personaje a otro. Estos cambios no son a voluntad. Según la misión, el juego nos pone al control de Jill o Carlos. Este último ofrece una jugabilidad mucho más dinámica y fluida aún. Sus armas son, en general, más poderosas y su estilo de acción es más directo. Y eficaz. Pero, ojo, hay momentos para ambos personajes de verdadera angustia y agobio en el combate. En Carlos, más centrado en las hordas de zombis. En Jill, en los diversos encuentros con Némesis.

Pero, paradójicamente, los combates de Jill con Némesis parecen hacerse más llevaderos y asequibles a medida que se suceden y el enemigo se vuelve más poderoso y magnífico. La clave es que a esas alturas ya hemos aprendido a controlar el entorno y usarlo en nuestro favor, y a usar las armas adecuadas.

En todo caso, se nota que «Resident Evil 3» es más un juego de acción que un survival horror más puro, como el "remake" del año pasado. Nada que objetar. Son dos estilos distintos para dos juegazos. Y, lo mejor, es que se sigue manteniendo –aunque de forma más artificial, es cierto– esa esencia «Resident Evil» que te obliga a gestionar con mimo cada objeto y recurso. Cada bala y cada hierba. Y a caminar y dar cada paso con prudencia extrema para controlar –más o menos– las hordas de enemigos.

Intenso y corto

«Resident Evil 3», como decimos, es mucho más cinematográfico que su antecesor. Pese a que se mantiene la perspectiva en tercera persona por encima del hombro y la base de la jugabilidad es similar, todo es mucho más intenso, en el más amplio de los sentidos. Las cinemáticas, los enemigos, las persecuciones, los combates en espacios

El fuego suele ser uno de los mejores aliados contra Némesis. Cada vez que te enfrentes a él, procura utilizar granadas incendiarias o aprovechar el entorno. A veces, la ayuda está justo al lado.

Las bestias mutantes de las alcantarillas han surgido, en realidad, en un laboratorio. Y Umbrella las ha diseminado por diversos escenarios. Espera a que abran la boca y dispárales entonces.

¡EXPLORA, DISPARA, SOBREVIVE!

Escapar de Raccoon City es el objetivo, pero zombis, fieras mutantes y Némesis intentan impedirlo. Cabeza fría y usar bien los recursos son tus herramientas.

La acción y los combates son mucho más dinámicos que en «Resident Evil 2», pero sigue siendo vital la puntería y gastar la menor munición posible.

Aunque en «Resident Evil 3» no hay tantos puzles como en su predecesor, sigue siendo un elemento clave en el diseño. Aunque no todos son obligatorios.

La gestión de los recursos y el inventario vuelve a ser una de las claves del diseño. Usa también los atajos para el acceso rápido a las armas y la munición.

Aunque, en general, los escenarios no son muy enrevesados, no dejes de consultar el mapa. Las zonas inexploradas y los puntos calientes se marcan claramente.

Presta atención al entorno. Siempre viene bien por las ayudas que ofrece el escenario, pero en los encuentros con Némesis ahí suele estar la clave para superar el combate.

tanto reducidos al máximo como más abiertos en exteriores –aunque, ojo, también se mantiene el inherente problema de siempre en la saga con las cámaras; como te arrincones, estás perdido–... Todo contribuye a una aventura de acción frenética e intensa. Y esto tiene su contrapartida en que no es exactamente el mismo juego que el clásico, y entre sus cambios se ve una duración bastante reducida. En dificultad estándar te lo ventilas en cosa de cinco o seis horas, en el mejor de los casos. Es algo que, en realidad, no empaña la calidad global del juego, pero sí te deja con un sabor agridulce. No solo esperas más de la historia, sino también que, una vez concluya el juego, se abran nuevas opciones. Y no. Se acaba, y ya.

«Resident Evil 3» es un gran juego tanto para el fan veterano como para el néofito, pero te deja la sensación de que la Raccoon City de «Resident Evil 2» era mucho más desafiante que la de 2020. **A.P.R.**

LA REFERENCIA

RESIDENT EVIL 2

La anterior entrega ofrecía un desafío mucho más táctico, con más puzles, y su duración era mayor. Además, ofrecía modos extra de juego.

ALTERNATIVAS

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

Nota: 89 **MM 294**

BORDERLANDS 3

Nota: 86 **MM 291**

NUESTRA OPINIÓN

¡Acaba con Némesis y escapa de Raccoon City! Métete en la piel de Jill Valentine y de Carlos Oliveira, descubre los planes de Umbrella y acaba con Némesis, el arma biológica que intentará acabar contigo.

LO QUE NOS GUSTA

- El cambio en la acción. Ahora es más fluida, dinámica e intensa, con ajustes de diseño muy eficientes.
- Némesis. Su impresionante presencia por sí sola ya despierta terror y te obliga a esforzarte al límite.
- Que te siga obligando a optimizar el uso de armas y recursos. Exige precisión y eficacia en cada disparo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La duración de la aventura es muy corta, pese a su intensidad y lo espectacular de algunos momentos.
- Se echan en falta nuevos modos al acabar el juego.
- A veces las cámaras siguen jugando malas pasadas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Una aventura impresionante repleta de peligros, enemigos terroríficos y sustos por doquier. Un puro espectáculo visual, repleto de guiños al juego anterior de la saga, y con cambios en la narrativa que dan nuevo sentido a escenarios ya conocidos. Divertido, intenso, fluido y más dinámico, pero también menos desafiante en conjunto y muy corto.

LA NOTA 86

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 53 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

XCOM: CHIMERA SQUAD

Hermandad galáctica en Ciudad 31

LA REFERENCIA

XCOM 2
La guerra contra los Advent marcaba la trama del anterior juego de la saga «XCOM».

ALTERNATIVAS

GEARS TACTICS
No comentado en MM

PHOENIX POINT
No comentado en MM

Hace cinco años parecía que todo acabaría con el exterminio de alguna de las especies. Humanos y alienígenas, con los Advent de por medio, se enfrentaban sin cuartel en una guerra total. Unos por el dominio de la Tierra, tras su treta de hacerse pasar por amigos. Otros por la pura supervivencia. Pero la guerra terminó, XCOM venció y la humanidad recuperó el planeta. Los invasores desaparecieron, pero dejaron atrás a muchos de sus soldados, abandonados a su suerte. Y, cuando todo indicaba que la venganza se desataría... algo cambió.

Tras una inesperada reconciliación, surgió Ciudad 31, un experimento que acabó floreciendo en que humanos, híbridos y alienígenas son capaces de convivir, cooperar y trabajar juntos. Una convivencia inédita que ha dado como resultado una alcaldesa alienígena y un nuevo escuadrón XCOM, el Chimera, compuesta por agentes de todas las especies que combaten a aquellos que no están de acuerdo con esta nueva realidad (tres facciones) y pretenden acabar con esta, aparente, edad de oro. Y tú, claro, tienes que impedirlo dirigiendo al escuadrón.

Más intensidad táctica

«XCOM Chimera Squad» ha sido tanto una sorpresa como un soplo de aire fresco en la saga. Firaxis se

"Vuelve la esencia de «XCOM» en una nueva realidad en que humanos y aliens conviven"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Firaxis/2K
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.xcom.com/es-ES*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes disponibles:** 11
- **Facciones:** 3 (Espira Sacra, Progenie, Fénix Gris)
- **Tipos de acciones:** hasta 8 por personaje (una habilidad única)
- **Áreas del cuartel:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

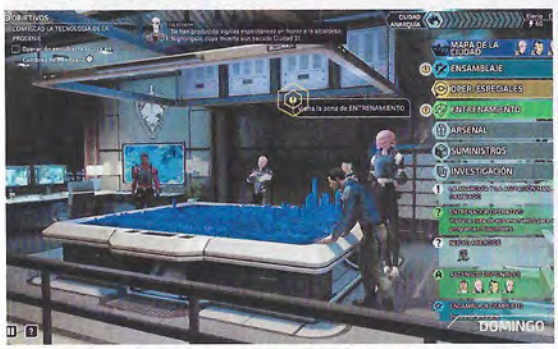
- **CPU:** Quad Core a 2.4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 18 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650, Radeon HD 7770
- **Conexión:** ADSL
- **S.O.:** Windows 7 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

El mapa de Ciudad 31 es el lugar en que comprobar el estado de anarquía y elegir las misiones principales y secundarias.

Antes de la acción, debemos cubrir las zonas de entrada. Así, se distribuyen de forma más amplia los efectivos del grupo.



Las áreas del cuartel general exigen toda nuestra atención. Investigación, suministros y demás han de estar siempre al día.

¡El equipo XCOM ha vuelto! Pero, en esta ocasión, los escuadrones son más heterogéneos. Tras la victoria contra los Advent, humanos, híbridos y alienígenas conviven en Ciudad 31, hermanados.

Al entrar en cada estancia, suele darse una "acción de sorpresa" de modo que, nada más acceder a la habitación podemos efectuar un disparo a alguno de los enemigos a la vista.

ha sacado de la manga una fórmula renovada que no renuncia a su esencia, pero aporta suficientes novedades como para sorprender al fan de «XCOM», además de abrir nuevas posibilidades tácticas.

Todo parte de esa integración de especies en el escuadrón. Hay hasta once tipos de personaje diferente, cada uno con una habilidad única, además de las comunes en acciones de disparo, curación, etc.

Al inicio, el escuadrón solo tiene cuatro miembros, pero puede aumentar hasta ocho con el tiempo. Pero es, sobre todo, el propio concepto de las misiones lo más significativo.

Firaxis apuesta por escenarios y misiones discretos y explosivos. Es como si los enormes escenarios de los juegos anteriores se "comprimieran" tanto en tamaño como en intensidad. Y se ve, también, en el diseño de los combates. Para empezar, se aporta el "modo de entrada", debiendo colocar al equipo en distintos puntos de acceso a las habitaciones, para ampliar la cobertura del espacio y dirigir, de algún modo, la lucha.

Además, «Chimera Squad» usa usa un sistema de turnos intercalados que nunca es similar de una misión a otra, y va alternando las acciones de los enemigos y nuestro escuadrón. Así, nos obliga a reaccionar mientras planificamos, de forma más intensa que en los juegos clásicos.

«Chimera Squad» no es exactamente como sus predecesores, pero eso es una buena noticia, porque esta renovación quizá choque al principio, pero aporta frescura y nuevas posibilidades tácticas. Y al precio que 2K lo ha lanzado, merece, y mucho, la pena. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Únete a los nuevos escuadrones XCOM y salva Ciudad 31. Vive nuevos desafíos de acción táctica y combates por turnos en otra entrega de la saga que renueva su fórmula y mantiene su esencia.

LO QUE NOS GUSTA

- El regreso de la fórmula «XCOM» con más combates por turnos es una gran noticia para los fans.
- El concepto de mezclar humanos, híbridos y alienígenas en esta nueva realidad de la saga.
- Los combos y el poder usar acciones cooperativas.
- El uso de las áreas de entrada, para cubrir más espacio y ampliar las opciones tácticas al entrar en acción.
- El sistema de turnos intercalados, con mayor desafío.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Compensa su intensidad con algo menos de libertad.
- Algo limitado en la investigación y áreas secundarias.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

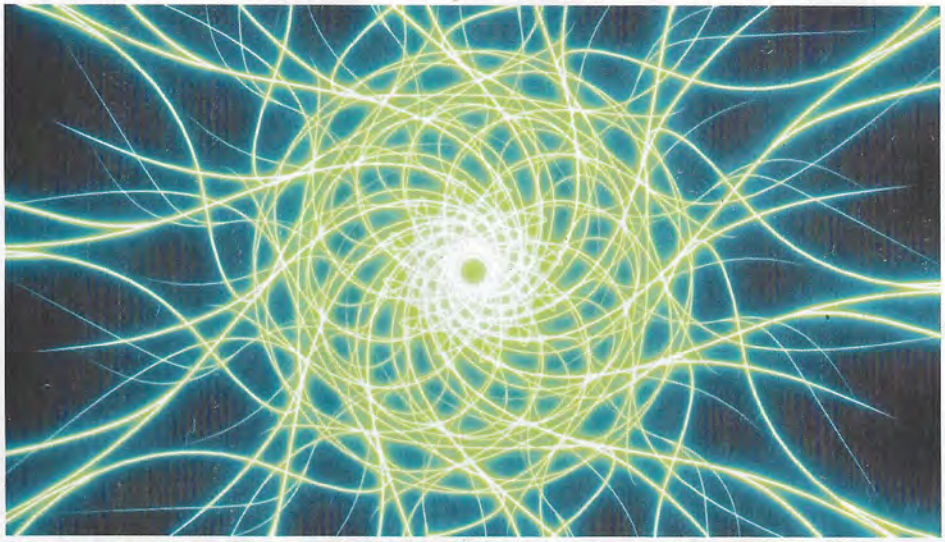
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un nuevo «XCOM» siempre es algo bueno, y aunque «Chimera Squad» pierde algo de libertad al limitar escenarios y dirigir algo más la acción, al tiempo es capaz de renovar la fórmula y abrir nuevas posibilidades tácticas en el combate. Además, la idea de combinar especies es brillante y ofrece muchas más posibilidades en combate. ¡Sensacional!

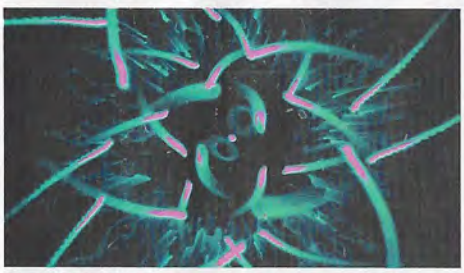
LA NOTA 86

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 17 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78



Esto no es un juego. Esto no es un juego... No, tranquilo, «Soundself» no te va a hipnotizar. Pero es cierto que no es un juego; es una experiencia para introducirte a la meditación con tu PC, a través de imágenes y sonidos.

¡Escoge tu experiencia y sumérgete! «Soundself» es una introducción virtual a la meditación, en tu PC.



El "baile" de imágenes y colores en pantalla depende en gran medida de tu propia voz.

Aprender a controlar ciertos mantras da como resultado experiencias audiovisuales personalizadas.

Si ves poco movimiento al principio, tranquilo. En cuanto arranques, sonido y colores te inundarán.

SOUNDSELF: A TECHNODELIC

Respira. Desconéctate del mundo exterior...

ALTERNATIVAS

CÓSMIC FLOW
No comentado en MM

REZ INFINITE
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Simulación/Meditación
- **Idioma:** Español (latino; textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Andromeda Entertainment
- **Distribuidor:** Andromeda Ent.
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 24.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *soundself.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500
- **RAM:** 6 GB
- **Disco duro:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460
- **Periféricos:** Auriculares y Micrófono obligatorios

De vez en cuando apetece enfrentarse a algo como «Soundself: A Technodelic». Porque con el producto de Andromeda Ent. –no se le puede llamar, en realidad, juego– te sumerges en algo realmente único. Una de esas experiencias interactivas que no se parecen a nada conocido, o si lo hacen es muy de refilón, y que demuestran que con un PC se puede hacer casi de todo. Hasta meditar.

Coge tu auricular

«Soundself» invita a descubrir la meditación, guiándote a través de una experiencia donde el sonido, la respiración y las imágenes en movimiento, y colores, son las herramientas. Y dentro de esos sonidos, los propios del usuario. Así, para entrar en «Soundself» necesitas, obligatoriamente, unos buenos auriculares –si son circumaurales, para aislarte del exterior, aún mejor– y un micrófono con buena sensibilidad. En nuestras pruebas, tuvimos problemas con auriculares inalámbricos y con aquellos cuyo micrófono recogía demasiado ruido exterior.

Una vez con el equipamiento adecuado, puedes dar comienzo a la experiencia.

Respira, concéntrate...

«Soundself» no es un juego musical. Tampoco es una experiencia interactiva audiovisual. O es más que eso, para ser precisos. Es, como decimos, una experiencia que intenta introducir al usuario en la meditación. Nos alecciona en realizar una respiración específica, en usar y controlar mantras. Y con ello, nos hace interactuar y modificar las imágenes, animaciones, colores y su evolución. Intenta que, en cierta manera, sintonicemos de forma virtual y guiada con el PC, y con ello conseguir un estado de introspección propia.

Meditar es complejo. Y no es fácil. «Soundself» es una herramienta de introducción. Y no funciona nada mal. Eso sí, nos hubiera gustado que contase con voces en español de España, además de la localización en español latino, y que esos problemas con algunos auriculares no hubieran existido. Y que fuera más barato, la verdad, porque para el tipo de producto que es no resulta tan asequible como habría sido deseable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Experiencias interactivas como la de «Soundself» son sorprendentes y llamativas. Sin ser un producto apto para todos -y a un precio regulero-, se le reconoce atractivo. Para los que buscan algo distinto.

LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS: LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 64

¿Quieres sobrevivir a la amenaza de Umbrella? Únete a otros tres jugadores y escapa de las trampas que os han preparado. O, si lo prefieres, conviértete en el Cerebro de Umbrella y experimenta con sus armas y trampas.

La "trampa" definiva del Cerebro puede ser desde el Tyrant a... sí, el mismísimo Némesis. Casi nada.

Antes de empezar una partida es aconsejable hacer el tutorial, tanto de Superviviente como de Cerebro.

RESIDENT EVIL: RESISTANCE

Supervivencia problemática en Umbrella

ALTERNATIVAS

RESIDENT EVIL 3
Nota: 86 **MM 298**

DOOM ETERNAL BATTLEMODE
Nota: 86 **MM 298**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Survival/Multijugador
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** NeoBards Entertainment/Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** (Con «Resident Evil 3»)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.residentevil.com/resistance*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460, AMD FX 6300
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon R7 260X, GeForce GTX 760
- **Conexión:** Banda Ancha

Capcom lleva tiempo experimentando con la saga «Resident Evil» para encontrar un acómodo a experiencias multijugador en su universo de "survival horror". Aún recordamos el extrañísimo y fallido «Umbrella Corps», por ejemplo.

Por eso, cuando se anunció «Resistance» como parte del remake de «Resident Evil 3», apostando por un multijugador asimétrico, la cosa empezó a ponerse interesante y pensábamos que por fin Capcom podía haber dado con la clave para adaptar la saga de forma idónea y con buenos resultados.

Pues no ha sido así. O, al menos, no del todo. Porque la idea de «Resistance» es atractiva, sí, pero los resultados son bastante irregulares. Y no es que sea una mala extensión de la experiencia original, pero pierde parte de su esencia, no solo porque tiene poco que ver con el dinamismo de la acción de la experiencia individual de «Resident Evil 3», sino también por numerosos problemas relacionados con las conexiones y el matchmaking. No solo es difícil encontrar y entrar en partidas públicas, sino que el ajuste de matchmaking deja mucho que desear y la estabilidad de las partidas, otro tanto.

Escapa o aniquila

En «Resistance» podemos adoptar el papel de presa (superviviente) o el de cazador (cerebro). Si nos unimos al grupo de cuatro supervivientes, elegiremos uno de los seis disponibles originalmente, cada uno con una habilidad especial. Coordinar nuestras armas y habilidades con el resto de supervivientes será clave para superar las pruebas de Umbrella, evitar sus trampas y enemigos y desbloquear las salidas necesarias para escapar. Si nos convertimos en Cerebro, desde un despacho controlaremos con cámaras las trampas y enemigos –podemos controlar un zombi, por ejemplo, directamente– para aniquilar a los supervivientes. Hay cuatro escenarios en los que el desafío se pone a prueba. Son pocos, sí, pero se pueden configurar de distintos modos, lo que es un aliciente.

Interesante en concepto, la puesta en práctica de «Resistance» es menos dinámica de lo que debería, y los problemas técnicos, desde luego, tampoco ayudan. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Resistance» parte de una excelente idea, intentando mantener la esencia de la jugabilidad de «Resident Evil», pero se ve lastrado por problemas de conexión y matchmaking.

LA NOTA 55

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 33 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

Konami añade un nuevo título a su saga de juegos de cartas «Yu-Gi-Oh!». Posiblemente, uno de los más atractivos y completos, con una campaña enorme y variada -con historias incluidas-... y de los más caros.

Las fases del juego te permiten planificar de forma precisa tus ataques y defensas frente al rival.

La selección del mazo y su configuración es ya todo un desafío. Crear uno versátil y potente es la clave.

YU-GI-OH! LEGACY OF THE DUELIST LINK EVOLUTION

Estrategia, táctica y más desafíos para el fan

ALTERNATIVAS

HEARTHSTONE CENIZAS DE...
Nota: 50* MM 298

YU-GI-OH! DUEL LINKS
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Estrategia/Cartas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Other Ocean Emeryville/Konami
- **Distribuidor:** Konami Digital Ent.
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- *www.konami.com/yugioh/lotd_le*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** 2.5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco duro:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB compatible DirectX 11
- **S.O.:** Windows 7/8 64 bit

Desde hace varios años «Yu-Gi-Oh!» se ha convertido en una saga de juegos de cartas con una legión de fieles seguidores. Hay títulos gratuitos, de pago, numerosos DLC y distintas versiones con modos y mazos diversos. La entrega que nos ocupa es la heredera directa de «Legacy of the Duelist», que apareció hace algo más de un lustro. Sin embargo, no quiere decir que deje de lado toda la herencia del resto de entregas. De hecho, casi se podría considerar como un compendio de todo lo aparecido hasta ahora. Algo que los fans sabrán apreciar. Aunque, eso sí, quizá a aquellos que no estén familiarizados con «Yu-Gi-Oh!», se pierdan algo al comienzo. Pero no hay que desesperar, pues con algo de práctica en fácil cogerle el truco y empezar a comprender un universo realmente atractivo y absorbente de anime y cartas, que ofrece experiencias y partidas de lo más reconfortantes. Y que, además, deja bien claro que una profunda estrategia es la base de todo, y el azar, aunque tiene su porcentaje de influencia, no es la parte más determinante.

Completo y variado

«Legacy of the Duelist Link Evolution» convierte a esta entrega de «Yu-Gi-Oh!» es la más completa hasta la fecha. La base de las partidas, con sus seis fases de acción típicas en la saga, sus cuatro tipos de cartas –ataque, monstruos, mágicas y trampas–, se mantiene respecto a otros títulos. Pero, además, permite elegir campaña entre todas la series de la saga: GX, 5D, ZEXAL, ARC-V, VRAINS y «Yu-Gi-Oh!» clásico. Cada una con sus tipos de mazo, partidas típicas, estilos específicos y, lo mejor, el desarrollo de una campaña completa para cada serie.

Por supuesto, no deja de lado los duelos, la competición online, etc. contra otros jugadores, que es la esencia de un juego de cartas. Y, claro, está la opción de crear mazos o apostar por los históricos.

La profundidad estratégica real y la variedad de tácticas son enormes. Eso sí, quizá no es un juego de cartas tan accesible como otros y tampoco es gratuito. De hecho, su precio es considerable. Aunque seguro que para los fans de «Yu-Gi-Oh!» no será un problema. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

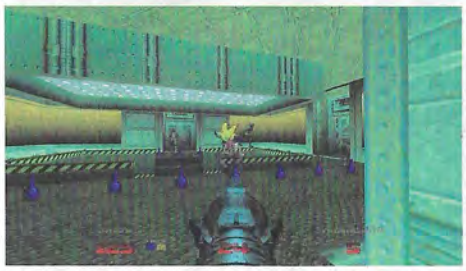
La continuación de «Legacy of the Duelist» abunda en la fórmula clásica de los juegos de cartas de la saga, con numerosos desafíos y modos. Un título que encantará al fan, aunque no para todos.

LA NOTA 76

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 76

Una sierra mecánica, un demonio lleno de píxeles y filtros. ¡Ah, qué tiempos! «Doom 64» recupera la esencia de los juegos clásicos de la saga con esta adaptación del título de N64, que mantiene todo su encanto.

Sí, en los clásicos de «Doom» las armas estaban centradas. Y tampoco podías saltar. Pero daba igual.



Los innumerables secretos que «Doom 64» esconde en sus niveles son otra seña de identidad.

Cuando te vuelves "berseker" basta con un puñetazo. Lo que sigue estando presente en la saga.

«Doom 64» llega con sus textos localizados. Lo que es de agradecer en un remake de este tipo.

DOOM 64

¡Han vuelto tus viejos demonios!

ALTERNATIVAS

DOOM ETERNAL
Nota: 93 **MM 297**

SW JEDI FALLEN ORDER
Nota: 89 **MM 294**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** id Software/Nightdive Studios
- **Distribuidor:** Bethesda/Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 4.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *slayersclub.bethesda.net/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 750
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 100 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon R7 240, Intel HD 530
- **S.O.:** Windows 10

Los "peceros" nunca pudimos disfrutar de «Doom 64» en su momento. No podemos quejarnos, pues los dos clásicos nacieron en nuestras máquinas y todas las demás plataformas fueron a remolque. Pero los fans de «Doom» en PC siempre hemos tenido esa espinita clavada. Hasta ahora. Porque aunque pudiera parecer una idea algo peregrina, cuando Bethesda lo anunció, el "remake" y lanzamiento de «Doom 64» coincidiendo con el de «Doom Eternal» no solo ha sido una estupenda idea, sino que además nos he permitido sumergirnos en ese estilo clásico que los veteranos tanto amamos, además de (re)descubrir un «Doom» diferente, con su encanto retro y que nos devuelve sensaciones y emociones que nos han puesto la piel de gallina, con escalofríos recorriendo nuestro espinazo. Sí, hay veces que volver a donde se fue feliz no es una buena idea, pero no es el caso de «Doom 64», que es una pequeña joya que, por fin, podemos disfrutar en PC.

Estilo viejuno

Si tu referencia de «Doom» parte del reinicio de la saga con el juego de 2016, seguro que «Doom 64» te puede dar hasta risa, dada su apariencia. La herencia del pseudo 3D de los juegos clásicos, con sus sprites 2D, su ausencia de acciones como el salto, ese bamboleo tan característica de las armas al desplazarse y esos píxeles enormes –que por primera vez en «Doom 64», gracias al hardware de Nintendo 64, aplicaron filtros y suavizados– no tienen nada que ver con la generación actual «Doom». Pero rezuma clasicismo y encanto retro. Y el veterano lo aprecia como nadie. Y eso pese a que «Doom 64» fue un «Doom» algo... diferente. Más exploratorio que los dos clásicos, pero también repleto de combates encarnizados y, sobre todo, de armas míticas, secretos innumerables y múltiples habitaciones secretas. Y todo eso vuelve, funcionando tan bien como siempre.

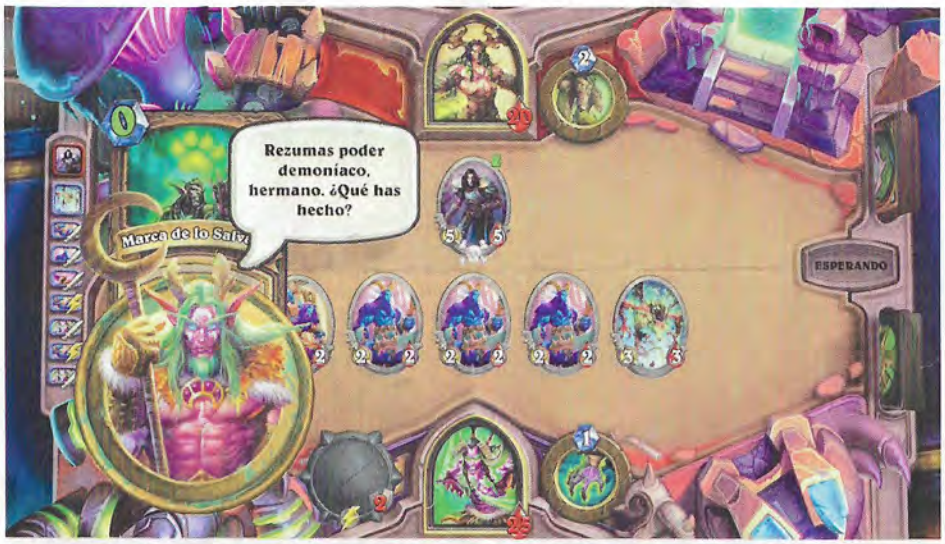
Tampoco es que sea perfecto, claro, porque sí es cierto que los filtros quedan algo raros y el ritmo de la acción tiene altibajos, así como el sonido podía haberse mejorado. Eso sí, sus textos están localizados y su encanto permanece intacto. Una pequeña joya. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Aunque «Doom 64» fue exclusivo de N64 64 en 1997, su esencia era la misma que la de los clásicos en PC, y es la que ahora recupera esta versión, con todo su encanto retro, en un juego estupendo.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 74** | METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 60**



¿Cómo se hizo Illidan Tempestira Cazador de Demonios? «Cenizas de Terrallende» estrena clase por primera vez en «HearthStone» y aporta 135 nuevas cartas. La expansión más rompedora. En todos los sentidos.

El Cazador es una de las clases más agresivas y sus cartas son excesivamente desequilibrantes.

Las potentes sinergias de cartas de la nueva clase contribuyen a desequilibrar aún más el conjunto.

El parche precedente trajo un rediseño de rangos y un reequilibrado. Luego, dos reequilibrados más.

Tras superar el prólogo se desbloquea el Cazador y se consigue un mazo de cartas básicas de su clase.

HEARTHSTONE CENIZAS DE TERRALLENDE

Adiós, Blizzard, fue bonito...

ALTERNATIVAS

YU-GI-OH! LEGACY OF THE...
Nota: 76 **MM 298**

GWENT: THE WITCHER...
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia/Cartas
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** Gratuito (compras dentro del juego)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *playhearthstone.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium D, Athlon 64 X2
- **RAM:** 3 GB
- **Disco duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8600 GT, Radeon HD 2600XT

Decir que «Cenizas de Terrallende» puede ser la mejor expansión de «HearthStone» en su historia no es algo exagerado. Solo por el hecho de estrenar por primera vez una nueva clase, el Cazador de Demonios, puede ser considerada así. La historia de Illidan Tempestira es el eje de «Cenizas de Terrallende» y la excusa de Blizzard para lanzar una de las clases más poderosas –quizá demasiado–, agresivas –quizá demasiado– y con cartas de clase de mayor sinergia –quizá demasiada.

Pongámonos en antecedentes. Antes de que apareciera «Cenizas de Terrallende» llegó un gran parche de actualización. Una de las cosas que hizo fue rediseñar el sistema de rangos –que, en resumen, es el mismo perro con distinto collar– y reequilibrar un buen número de cartas anteriores.

A los pocos días del estreno de la expansión hubo dos reequilibrados más. Si sabes con qué poca frecuencia se da este hecho, es fácil asumir que hay algo muy, muy, muy desequilibrado en el nuevo conjunto. Pero hay más.

Tras el prólogo

El prólogo de «Cenizas de Terrallende» desbloquea el Cazador de Demonios –la aventura sigue sin estar disponible– y un puñado de cartas de clase, suficiente para crear un mazo básico. Pero la expansión trae 135 cartas, entre las propias de clase del Cazador y para el resto de las que, como siempre, las más poderosas exigen un enorme desembolso en sobres para ver si tienes fortuna de que te aparezcan. Y no son fáciles de conseguir.

Súmale que no solo aparece, de golpe, una clase apabullante, sino que salvo los favoritos de siempre –sacerdote, mago, druida– el resto de clases se vuelven a ver subdesarrolladas. Paladín y Chamán sufren especialmente.

La sensación de que «HearthStone» se desliza por la pendiente del "pay to win" desde hace varias expansiones es demasiado evidente. Y «Cenizas de Terrallende» abunda en ello de forma notoria.

Sí, seguro que «HearthStone» va a seguir funcionando muy bien. Pero será sin nosotros, porque esta deriva lleva demasiado tiempo sin gustarnos. Adiós, Blizzard. Fue bonito mientras duró. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Cenizas de Terrallende» podría ser la mejor expansión de «HearthStone» solo por la nueva clase, pero apuntala la sensación de que lleva demasiado tiempo resbalando hacia el "pay to win".

LA NOTA 50

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Jesse Faden no descansa en la investigación del Plano Astral y la Casa Inmemorial. Su nueva misión le lleva a entrar en el Plano Astral a fondo, descubrir dos nuevas habilidades y abundar en el origen de la Casa.

El combate se vuelve más desafiante en «La Fundación». La dificultad ofrece unos picos enormes.

Levantar formaciones rocosas es una de las nuevas habilidades que usamos como herramienta y arma.

Estos extraños monolitos con misteriosos grabados desatarán la reacción del Hiss. ¡Prepárate para luchar!

Dos pruebas del Consejo desbloquearán estos nuevos poderes, para explorar más a fondo la Casa.

CONTROL: LA FUNDACIÓN

Los nuevos secretos de la Casa Inmemorial

ALTERNATIVAS

DOOM ETERNAL
Nota: 93 **MM 297**

SW JEDI FALLEN ORDER
Nota: 89 **MM 294**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Remedy/505 Games
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *controlgame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4690, AMD FX 4350
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 780, Radeon R9 280X
- **S.O.:** Windows 7 a 10 64 bit

Todo parecía haber sido controlado, por fin, en la Casa Inmemorial, pero nada más lejos de la realidad. Que Jesse ya sea –oficialmente– la directora de Control y haya mantenido a raya al Hiss, no quiere decir que no tenga aún tareas por hacer. De hecho, la Csa Inmemorial sigue ocultando muchos secretos. Y casi todos están en sus mismos cimientos. En su Fundación. Y ahí estamos, ayudando a Jesse a descubrirlos.

En el Plano Astral

«La Fundación», el primer DLC de «Control», nos lleva hasta los mismos cimientos del edificio, para descubrir por qué razón el Plano Astral se está metiendo, cada vez más, en nuestra dimensión y afectando de forma dramática a la misma Casa Inmemorial. Esta nueva gran misión se ve arropada por varias secundarias menores –pero que siempre nos proporcionarán recursos–. Tenemos que afrontar la exploración subterránea bajo el Clavo, un elemento surgido del mismo Plano Astral y entrar en éste de forma mucho más intensa para desbloquear dos nuevos poderes de Jesse –hacer surgir formaciones rocosas o destruirlas con nuestra arma–, devolver el equilibrio a ambos planos, combatir con innumerables agentes del Hiss, averiguar qué pasó con Helen Marshall y, en última instancia... Bueno, eso ya, mejor, lo descubres tú mismo.

«La Fundación» es, al principio, una misión algo confusa. No es de extrañar en el particular universo de «Control». Pero lo es, sobre todo, porque tiene demasiados altibajos. A veces, abusa del combate contra enemigos comunes, pero que eleva su dificultad con unos picos descomunales al lanzar hordas de enemigos contra ti. Otras, abusa de la exploración –extremadamente vertical–, con profusión de plataformas y uso simultáneo de los nuevos poderes. La precisión en los saltos y la levitacion es regular, nada más.

Pero, pese a todo, «La Fundación» es notable en su conjunto y tiene momentos deslumbrantes. Abunda en lo mejor –y lo peor– de «Control» y, aunque te obliga a acabar el juego original de ser accesible, amplía la diversión y el desafío. Muy recomendable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

La nueva misión de «Control» abunda en lo mejor y lo peor del juego de Remedy. Pese a sus altibajos, tiene momentos sensacionales y las dos nuevas habilidades aportan un plus.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 68 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

Si quieres disfrutar de la brutalidad de «Doom Eternal» con un estilo diferente, prueba "Battlemode". El multijugador de «Doom Eternal» es único, con un enfrentamiento asimétrico entre Slayer y dos demonios.

Hay que controlar las habilidades únicas de cada demonio para tener una oportunidad ante Slayer.

En "Battlemode" Slayer está a su máximo nivel, pudiendo usar todas sus habilidades y armamento.

DOOM ETERNAL: BATTLEMODE

¡La batalla total en el Infierno!

ALTERNATIVAS

S.W. JEDI FALLEN ORDER
Nota: 89 **MM 294**

BORDERLANDS 3
Nota: 86 **MM 291**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción multijugador
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** id Software/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 5
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *bethesda.net/es/game/doom*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3.3 GHz, Ryzen 3 3.1 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1050 Ti
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 7 64 bit

La apuesta de id Software con "Battlemode" es algo tan único como inteligente. Dejando a un lado los habituales modos multijugador por equipos, deathmatch y otros, se apuesta por un enfrentamiento asimétrico en el que Slayer, el protagonista de la campaña de «Doom Eternal» se enfrenta a una pareja de demonios, de los más poderosos del juego.

A diferencia de experiencias asimétricas de juegos de acción, como intentar una comparación imposible con «Left 4 Dead», la experiencia se vuelve más intensa con cada nueva ronda y exige a cada jugador un gran dominio del personaje que se maneja, ya sea Slayer o cualquier de los cinco demonios disponibles: Mancubus, Acechador, Arch-Vile, Elemental del Dolor o Revenant. La razón es que en "Battlemode" no se puede jugar con la mentalidad habitual de un "shooter" en primera persona, especialmente si juegas como demonio, porque lo que plantea es exprimir al máximo las habilidades únicas de cada personaje y, en el caso de la pareja de demonios, la sincronización y sinergia de las acciones en pareja.

Acción infernal en compañía

Slayer se controla de la misma manera que en la campaña de «Doom Eternal», con sus habilidades conocidas. Los demonios son algo más complejos. Cada uno tiene habilidades únicas, pueden invocar a diferentes criaturas –desde soldados con escudo a un Aracnotrón, etc.– y, lo más importante, deben aprender a sincronizar y combinar sus ataques y defensas. El combate es más estratégico, por decirlo de algún modo. Si cada uno juega por su lado y con un estilo clásico de "shooter" no aguantas mucho.

Cada partida se gana tras vencer en tres rondas. Tras cada ronda, cada personaje puede mejorar uno de entre seis atributos. Si se llega a una cuarta ronda, se puede escoger una ventaja más poderosa. Incluso, invocar un Barón Infernal.

¿Todo es perfecto? No, el arranque es pesado. Cada personaje ha de colocarse en el escenario, hay varios pasos previos y arrancar la partida no es nada ágil. Pero eso, al final, no importa tanto. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«Battlemode» apuesta por un multijugador asimétrico único, donde la sincronización de los demonios es la clave para vencer a Slayer. Un desafío brutal, pese a los engorrosos pasos previos.

LA NOTA 86

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 76 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 88

Dispara, esquiva y acaba con los enemigos mientras subes en el ascensor. Escapar de la Armazmorra exige habilidad. Y si fallas en tu único intento, vuelves al principio. Es desesperante, sí... ¡pero taaan divertido!

Cada varias fases nos enfrentamos a un gran jefe. Mucho ojo con ellos, porque son rápidos y duros.

En la Armazmorra tambien hay tiendas. Y los recursos disponibles serán de lo más útiles y efímeros.

Algunas de las armas son surrealistas. Disparar plátanos, o lanzar un téntaculo son algunas opciones.

Hay personajes de sobra para elegir. Cada intento de escapar te permite cambiar de protagonista.

EXIT THE GUNGEON

¡A las armas, armazmorristas!

ALTERNATIVAS

ORI & THE WILL OF THE WISPS
Nota: 92 **MM 297**

KUNAI
Nota: 75 **MM 296**

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Dodge Roll/Singlecore
- **Distribuidor:** Devolver Digital
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 8.19 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *devolverdigital.com/games/exit-the-gungeon*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E4500
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600 GT
- **S.O.:** Windows 7 a 10 64 bit

Era lógico. Tras entrar en la Armazmorra en busca de fama y fortuna, ahora toca salir. Lo malo es que la Armazmorra está colapsando, y para poder escapar de ella, todos los armazmorristas, el piloto, el soldado, la convicta y la cazadora, deben dar el máximo y demostrar su dominio y maestría en el combate. Sus habilidades al saltar y esquivar, junto al uso de esas armas que, paulatinamente, van mutando y cambiando de potencia y munición, han de servirles para aguantar las embestidas de los cientos de enemigos y trampas que intentarán evitar su huída de la Armazmorra. Y, además, tendrán que hacerlo subidos en esos ascensores que el ascensorista ha creado para darnos una oportunidad. Solo una. Literalmente. Tenlo muy en cuenta. La Armazmorra es exigente. Casi cruel. Porque sus trampas son numerosas y, además, cada cierto tiempo te enfrentarás a un jefe final para poder saltar de fase y cambiar de ascensor. Personajes tan brutales como Bufalunición y muchos otros. Pero seguro que con tu habilidad, tus armas mutantes y la ayuda del gran Kalibre, podrás escapar. O no. Porque la Armazmorra exige otra definición para la palabra "imposible". ¿Lo es, de verdad? Solo los más duros sobrevivirán.

Acción retro sin fin

«Exit the Gungeon» es uno de esos arcades de estilo clásico que podrían haber salido, perfectamente, en una máquina recreativa en las décadas de 1980 y 1990. Una estética retro, acción frenética, reflejos al máximo, habilidad, puntería... Todo ello es clave en un juego con el que te puedes divertir soltando adrenalina durante cinco minutos o varias horas. Porque, además, en «Exit the Gungeon» la dificultad es tremenda. Por eso una partida no suele durar más de uno minutos. Pero es de esos juegos que con el tiempo se van dominando y ves que te cuesta menos avanzar. Aunque también es de esos que no perdonan el fallo, poR pequeño que sea. Y si mueres... vuelta a empezar desde cero.

«Exit the Gungeon» se mueve con magistral equilibrio entre el desafío casi imposible, pero absorbente, y la frustración. Y eso, ya sabes, engancha que da gusto. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Exit the Gungeon» es un arcade de vieja escuela: frenético, difícil, exigente, divertido, absorbente... A veces desesperante. Quizá no sea para todos, pero es una diversión perfecta para un rato o para horas.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 66** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 69**

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH (12)
   Acción · Activision Blizzard
2. THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY (18)
   Rol · Bethesda
3. DIABLO III BATTLECHEST (16)
   Rol · Activision Blizzard
4. WORLD OF WARCRAFT (12)
   Rol Online · Activision Blizzard
5. DIABLO III (16)
   Rol · Activision Blizzard
6. LOS SIMS 4 (12)
   Simulación · Electronic Arts
7. TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (18)
   Acción · Ubisoft
8. RED DEAD REDEMPTION 2 (18)
   Aventura · Electronic Arts
9. FOOTBALL MANAGER 2020 (3)
   Deportivo · Koch Media
10. ANTHEM (16)
    Acción · Electronic Arts

* Datos de GFK para AEVI (febrero 2020). AEVI no actualiza desde febrero.

U.K.

1. MINECRAFT (7) (DESCARGA)
   Simulación · Mojang
2. THE SIMS 4 (12) (DESCARGA)
   Simulación · Electronic Arts
3. FOOTBALL MANAGER 2020 (3)
   Deportivo · SEGA
4. STAR WARS BATTLEFRONT II (16) (DESC.)
   Acción · Electronic Arts
5. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG.ED. (18)
   Rol/Acción · Bethesda
6. MINECRAFT WIN 10 S.C. (7) (DESCARGA)
   Simulación · Mojang
7. THE SIMS 4 ISLAND LIVING (12) (DESCARGA)
   Simulación · Electronic Arts
8. XPLANE 11 & AEROSOFT AIRPORT COL. (3)
   Simulación · Aerosoft
9. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12)
   Simulación · Electronic Arts
10. FLIGHT SIMULATOR 2020 X DELUXE ED. (3)
    Simulación · PixelClassics

* Datos elaborados por Amazon.com UK de la 2ª semana de mayo de 2020.

U.S.A

1. CYBERPUNK 2077
   Rol · Warner Bros. Interactive
2. SID MEIER'S CIVILIZATION VI
   Estrategia · 2K Games
3. GRAND THEFT AUTO V
   Rol Online · Bethesda
4. THE SIMS 3 STARTER PACK
   Simulación · Electronic Arts
5. SNOWRUNNER
   Simulación · Maximum Games
6. THE SIMS 4
   Simulación · Electronic Arts
7. WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH
   Rol Online · Activision Blizzard
8. WOW 15TH ANNIVERSARY COLL. ED.
   Rol Online · Activision Blizzard
9. STAR WARS JEDI FALLEN ORDER
   Acción · Electronic Arts
10. DESTROY ALL HUMANS! CRYPTO 137 ED.
    Acción/Aventura · THQ Nordic

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de mayo de 2020.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 XCOM CHIMERA SQUAD

N

ACCIÓN TÁCTICA/ESTRATEGIA · FIRAXIS/2K
TAKE TWO · 19.99 €

La vuelta de la saga «XCOM» nos ha cogido por sorpresa, con una nueva propuesta que ofrece una jugabilidad renovada. El resultado ha sido tan bueno como te puedas imaginar.

COMENTADO EN MM 298 · PUNTUACIÓN: 86

3 DOOM ETERNAL

ACCIÓN · ID SOFTWARE/BETHESDA
KOCH MEDIA · 59.99 €

Id Software lo ha vuelto a hacer. Le da una vuelta completa a la jugabilidad, añade mecánicas, potencia, habilidades, nuevos demonios, ejecuciones, brutalidad... ¡Una obra maestra!

COMENTADO EN MM 297 · PUNTUACIÓN: 93

4 ORI & THE WILL OF THE WISPS

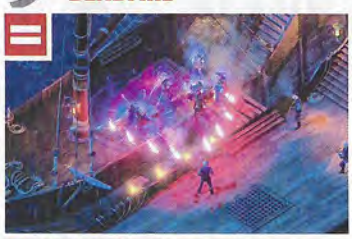
PLATAFORMAS/ACCIÓN · MOON STUDIOS/XBOX GAME STUDIOS
MICROSOFT · 29.99 €

El regreso de Moon Studios nos trae una auténtica obra de arte audiovisual. La nueva aventura de Ori es una maravilla de jugabilidad, y un espectáculo gráfico y sonoro como no imaginas.

COMENTADO EN MM 297 · PUNTUACIÓN: 92

9 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

=



ROL/AVENTURA · OBSIDIAN
KOCH MEDIA · 49.95 €

Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

COMENTADO EN MM 277 · PUNTUACIÓN: 90

10 RED DEAD REDEMPTION 2

ACCIÓN/AVENTURA · ROCKSTAR
TAKE TWO · 59.99 €

Por fin ha llegado al PC. Un western que se vive como una película. Una obra maestra de la narrativa, el diseño de personajes, la ambientación y la dirección artística. ¡Imprescindible!

COMENTADO EN MM 293 · PUNTUACIÓN: 93

11 DRAGON BALL Z KAKAROT

=

ROL/ACCIÓN · CYBERCONNECT2 CO/BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO · 59.99 €

Si tu sueño fue vivir alguna vez dentro del universo Dragon Ball Z, «Kakarot» te ofrece la mejor oportunidad. Un JDR que recrea la serie anime a la perfección, con Goku y sus amigos.

COMENTADO EN MM 295 · PUNTUACIÓN: 82

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

La antigua China se ha convertido en la favorita de los estrategas.

32% de las votaciones

MM 288 · PUNTUACIÓN: 86
CREATIVE ASSEMBLY/SEGA · KOCH MEDIA

ACCIÓN

DOOM ETERNAL

«Doom» ha vuelto a lo grande renovando toda su fórmula.

34% de las votaciones

MM 297 · PUNTUACIÓN: 93
ID SOFTWARE/BETHESDA · KOCH MEDIA

AVENTURA

RED DEAD REDEMPTION 2

Una auténtica obra maestra en narrativa, diseño y jugabilidad.

39% de las votaciones

MM 293 · PUNTUACIÓN: 93
ROCKSTAR · TAKE 2

1 RESIDENT EVIL 3

ACCIÓN/SURVIVAL HORROR ■ CAPCOM
KOCH MEDIA ■ 59.99 €

La vuelta a Raccoon City nos mete ahora en la piel de Jill Valentine y Carlos Oliveira, que se las han de ver con las secuelas de la investigación de Umbrella y, sobre todo, contra el temible Némesis. Un "remake" que apuesta especialmente por una acción cinematográfica de lo más espectacular.

COMENTADO EN MM 298 ■ PUNTUACIÓN: 86

5 WILLY JETMAN ASTROMONKEY'S REVENGE

ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ LAST CHICKEN GAMES
BADLAND GAMES ■ 12.49 €

Un indie español imprescindible por su perfecta combinación de jugabilidad, diversión, variedad, diseño artístico y sus múltiples guiños a títulos clásicos legendarios de hace décadas.

COMENTADO EN MM 296 ■ PUNTUACIÓN: 87

6 CONAN EXILES

ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
KOCH MEDIA ■ 39.95 €

Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

7 CONTROL

ACCIÓN/AVENTURA ■ REMEDY ENTERTAINMENT
505 GAMES ■ 59.99 €

Remedy ha vuelto a lo grande. «Control» resume toda la experiencia del estudio con un juego plagado de acción, poderes paranormales, una gran historia y un mundo alucinante.

COMENTADO EN MM 291 ■ PUNTUACIÓN: 90

8 RUNNER HEROES

PLATAFORMAS/RUNNER ■ IKIGAI PLAY
IKIGAI PLAY ■ 19.99 €

Con estilo de vieja escuela, IKIGAI Play nos ofrece un desafío exigente, divertido y que pone a prueba la precisión, sincronización, habilidad y concentración para superar sus 47 niveles.

COMENTADO EN MM 295 ■ PUNTUACIÓN: 86

12 THE OUTER WORLDS

ROL/ACCIÓN ■ OBSIDIAN
PRIVATE DIVISION ■ 59.99 €

Obsidian deja a un lado el rol de estilo clásico y vuelve a los mundos 3D de ciencia ficción. Un JDR que engancha, divierte y ofrece una pulida jugabilidad, en un universo futurista.

COMENTADO EN MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 81

13 JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ TYPHOON STUDIOS
505 GAMES ■ 29.99 €

Investigar un planeta alienígena nunca fue tan divertido como en el juego de Typhoon Studios. Acción, exploración, plataformas, una dirección artística magistral y jugabilidad genial.

COMENTADO EN MM 296 ■ PUNTUACIÓN: 85

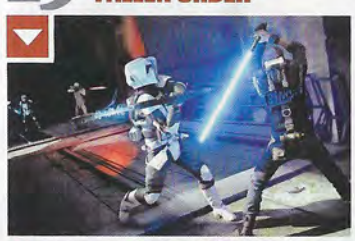
14 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO

Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

15 STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER



ACCIÓN/AVENTURA ■ RESPAWN ENTERTAINMENT/EA
ELECTRONIC ARTS ■ 39.95 €

Respawn ha dado con la fórmula para crear el mejor título de Star Wars para un jugador, que reúne toda la esencia de la saga, una jugabilidad espectacular y una diversión continua.

COMENTADO EN MM 294 ■ PUNTUACIÓN: 89

ROL

THE OUTER WORLDS

La fantasía de ciencia ficción de Obsidian es el nuevo favorito.

36% de las votaciones

MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 81
OBSIDIAN ■ PRIVATE DIVISION

VELOCIDAD

F1 2019

La entrega más reciente de la saga de Codemasters es genial.

33% de las votaciones

MM 290 ■ PUNTUACIÓN: 89
CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA

SIMULACIÓN

LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

35% de las votaciones

MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
MAXIS / EA ■ EA

DEPORTIVOS

PES 2019

La última edición de «Pro Evolution Soccer» se sitúa líder.

34% de las votaciones

MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 80
KONAMI ■ KONAMI

La iniciativa para dar el salto

Descubre todos los detalles

digital completamente gratis!!!

en www.fxinteractive.com

FX STORE

BALDUR'S GATE III

¡La leyenda del rol vuelve en 2020!

Tras años de rumores, por fin volveremos a los Reinos Olvidados de mano de la más legendaria saga de rol en PC. «Baldur's Gate III» nos invita a redescubrir el género de forma espectacular.

Cuando hace unas semanas Google anunciaba sus novedades para Stadia, pocos podían esperar el bombazo que se iba a soltar. «Baldur's Gate III» era oficial y estaba en desarrollo. ¡La leyenda del rol volvía! Y solo para PC y en plataforma de streaming de Google. Pero, más allá del anuncio, las primeras horas de jugabilidad que Larian Studios –ahora al cargo del desarrollo– ha mostrado nos han dejado escenas para el recuerdo y unas expectativas enormes. ¿Cómo será nuestro regreso a los Reinos Olvidados de D&D?

Para empezar, Larian confirma que la historia de «Baldur's Gate III» tendrá una relación directa con los juegos anteriores de la saga, aunque no será, estrictamente, una continuación. Aunque no han querido dar más detalles, sí se ha confirmado el regreso de algunos de algunos personajes conocidos, así como que la acción se desarrollará 100 años después de «Baldur's Gate II». Sin embargo, a diferencia de los títulos anteriores –y también por el tiempo pasado–, en esta nueva entrega todo el desarrollo se basará en la quinta edición de las reglas de D&D, lo que hará que nos sumerjamos en un universo ligeramente distinto al ya conocido.

> **"Prepárate para volver a los Reinos Olvidados con una de las sagas míticas del rol en PC"**

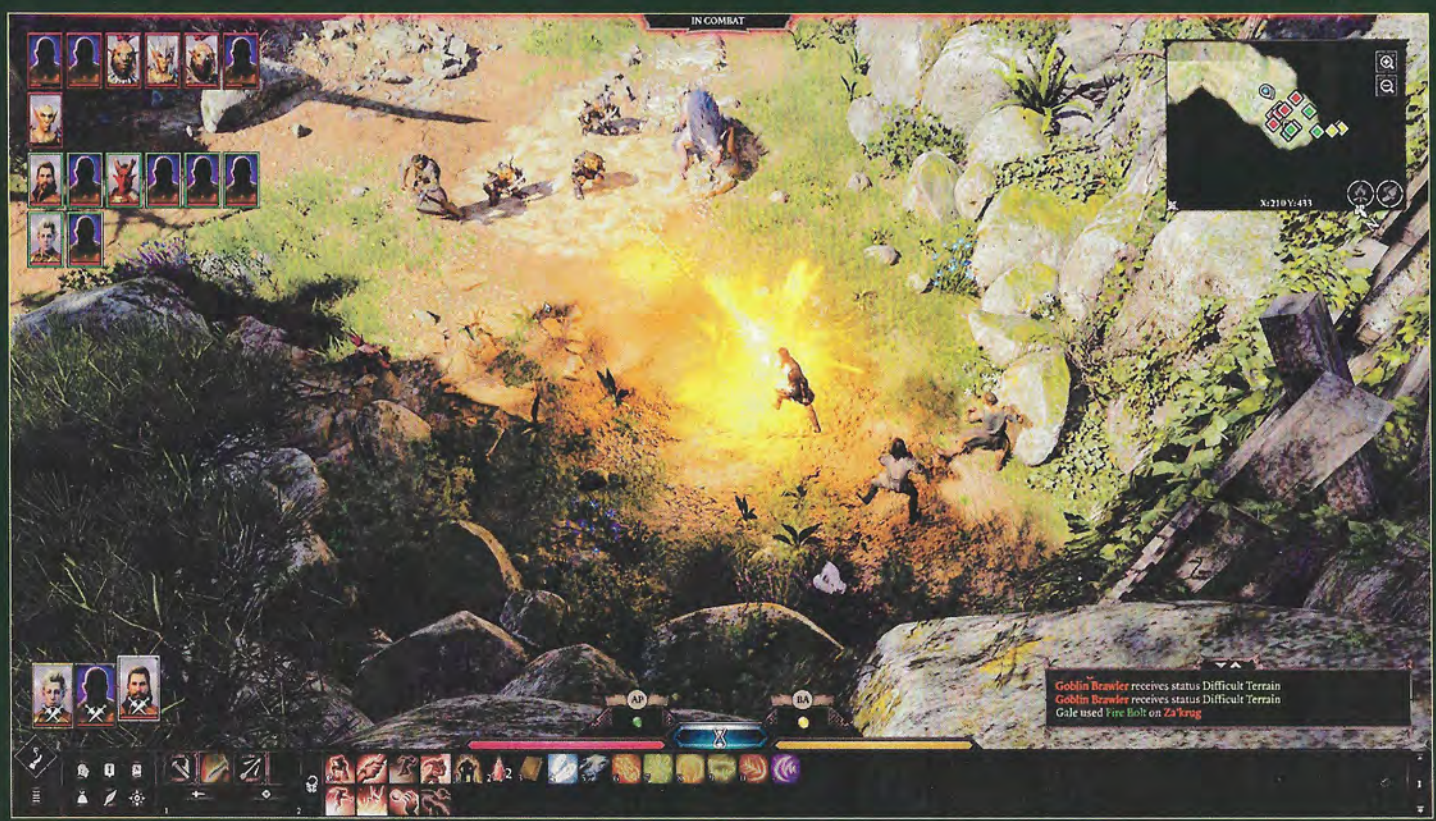
INFOMANÍA

DATOS

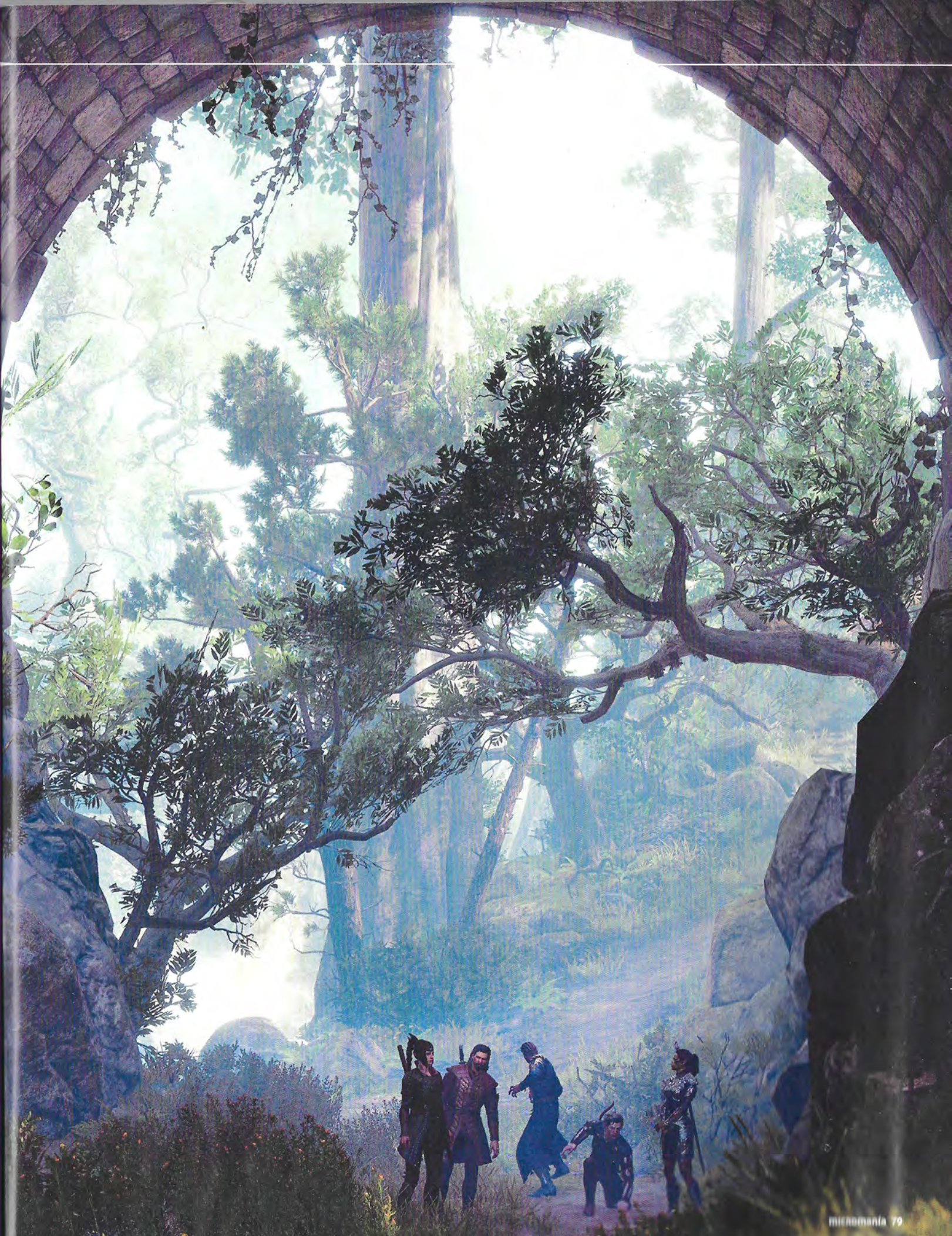
- **Género:** Rol
- **Estudio/compañía:** Larian Studios
- **Fecha prevista:** 2020

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de rol, continuación de la mítica saga** creada por BioWare hace 20 años.
- La trama **enlazará con la historia de los juegos anteriores,** ambientados en los Reinos Olvidados.
- Escogeremos personaje entre **15 razas y subrazas, con al menos ocho clases** disponibles.
- Usará la **5ª edición de las reglas de D&D.**
- Estará disponible **en acceso anticipado a lo largo de 2020**, en una versión con 6 clases y cinco historias.



¡El rol de D&D y los Reinos Olvidados volverá en 2020 a nuestro PC! «Baldur's Gate III» es ya oficial y llegará de la mano de Larian Studios, los creadores de la saga «Divinity». Su historia enlazará con la de los juegos anteriores. Aunque Larian afirma que no será una continuación estricta, algunos personajes conocidos regresarán.



Las tácticas de combate, tanto contra adversarios humanos como bestias, serán muy variadas y ajustadas a la clase y habilidades disponibles para cada personaje, pudiendo combinar ataques y hechizos de varios personajes del grupo.

La exploración de los Reinos Olvidados –incluyendo la ciudad de Baldur's Gate, aunque no estará disponible en su totalidad– se estructurará en grandes regiones independientes que podremos recorrer con libertad. Esto contrasta con los primeros rumores que hablaban de un mundo abierto. No será así.

Nuevo mundo isométrico

De nuevo, la acción se basará en el uso de perspectiva isométrica, aunque con cámaras dinámicas, alejándose del estilo de los juegos anteriores.

Podremos recorrer el mundo en solitario o formando un grupo de hasta cuatro personajes, cada uno con habilidades y personalidades únicas, con las que tendremos que lidiar, pues las decisiones autónomas de los PNJ se basarán en la relación de confianza y lealtad que nos tengan, según nuestras acciones. Esto llevará a que las relaciones entre personajes podrán ser fluidas o tirantes. Y, sí, el amor y el sexo estarán presentes también.

Cualquier personaje con el que nos crucemos nos permitirá establecer diálogos, otra de las claves de «Baldur's Gate III» y un

¡ELIGE TU DESTINO! TUS CONVERSACIONES SERÁN TAN DEFINITIVAS COMO TUS ACCIONES

Aunque, tras su presentación, el juego ha recibido ciertas críticas por la ruptura de la inmersión que supondrá parar la acción para entrar en los típicos menús de diálogos, estos serán claves en el desarrollo de la trama.

No solo evitaremos combates con la elección de nuestra respuestas o el uso de habilidades, como la persuasión. Podremos, incluso, hablar con personajes que hayamos asesinado, usando habilidades como Hablar con los Muertos.

elemento que ha recibido ciertas críticas. Por un lado, por su ruptura de la inmersión en la acción. Por otro, porque muchas de las respuestas que daremos no serán al otro personaje, sino como "pensamientos". Si una respesuat aparece entre asteriscos indicará que será un pensamiento interior, no una respuesta, pero tambien influirá en el devenir de la conversación. Además, podremos incluso conversar con personajes muertos, cuyas respuestas serán algo crípticas.

Acción, combate, exploración... Todo llegará en la versión de acceso anticipado que Larian tendrá lista para 2020, para vivir, de nuevo, la leyenda del rol. **A.C.G.**

LOS "NUEVOS" REINOS OLVIDADOS

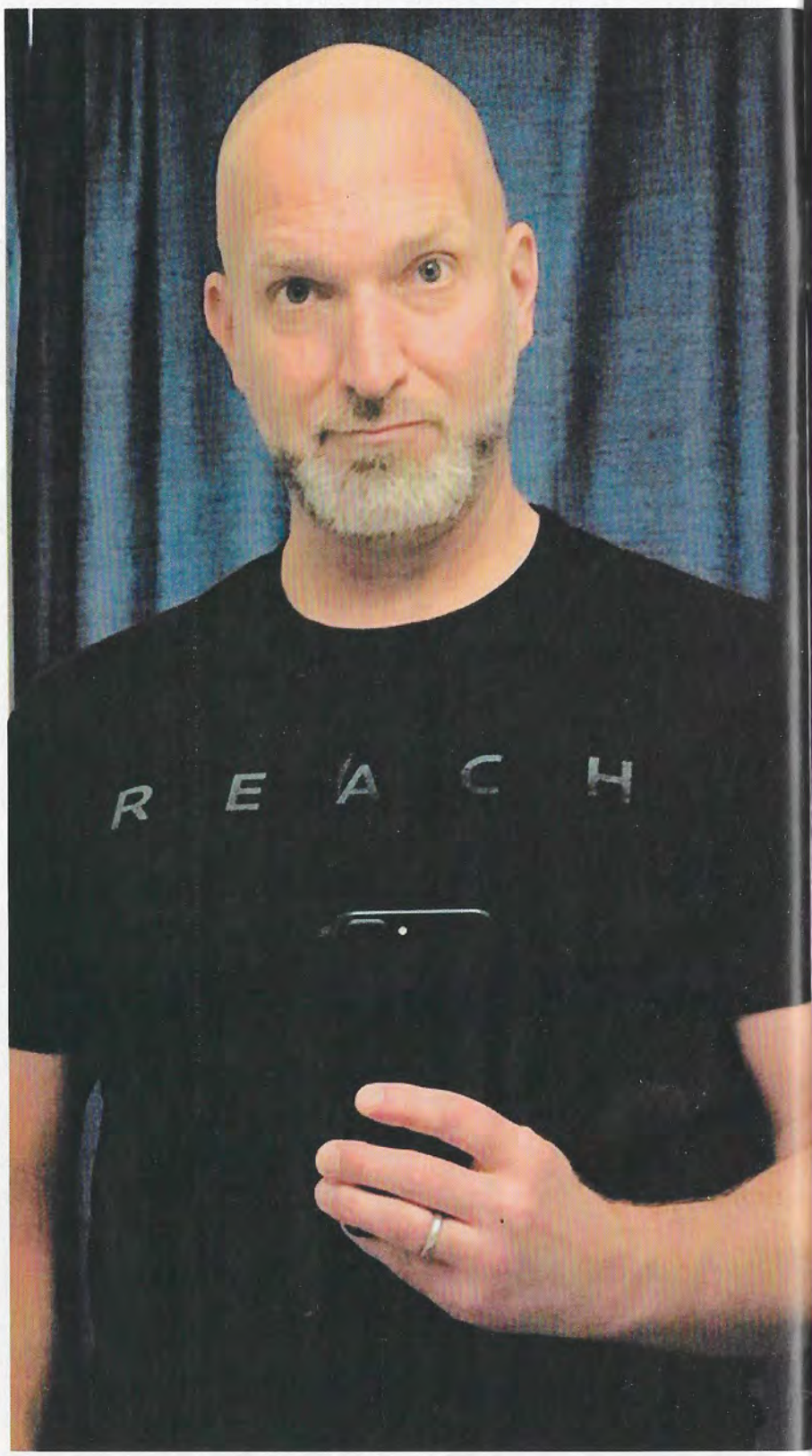
Aunque los escenarios de «Baldur's Gate III» estarán divididos en áreas de enorme tamaño, variedad y múltiples regiones, Larian Studios no habla de que vaya a ser, estrictamente, un mundo abierto.

La estructura parece ir en la línea de «Dragon Age: Inquisition», con grandes zonas a explorar, pero independientes. Y volveremos a la mismísima Baldur's Gate, pero no la podremos explorar en su totalidad.

La creación y gestión del grupo de personajes será uno de los elementos clave del desarrollo de la aventura. En todo caso, podremos jugar en solitario, si así lo deseamos. Si apostamos por liderar un grupo, estará integrado por cuatri personajes en total, y tendremos que lidiar con sus personalidades, lealtades y críticas.

MARCUS LEHTO

DISEÑADOR GRÁFICO. DIRECTOR DE ARTE DE V1. "PADRE" DEL JEFE MAESTRO. 50 AÑOS



Estudió diseño gráfico en la Universidad de Kent, en Ohio. Tras un período de varios años trabajando en Darkhorse Interactive y otras compañías, empezó a colaborar con Bungie, para diseñar el interfaz de usuario de «Myth: The Fallen Lords».

Estuvo en Bungie durante 15 años. Todo ese tiempo ocupó el cargo de director artístico y fue una de las figuras clave en la creación del universo «Halo», desde el juego original hasta «Halo 3». Esto incluye también la creación del Jefe Maestro y de múltiples elementos icónicos de la saga, como el Warthog.

Es conocida su afición por incluir huevos de pascua en muchos de sus trabajos y diseños. Entre otros, son conocidos la aparición de sus iniciales en el maletero del Jefe Maestro, la fecha de su cumpleaños en el tanque Scorpion o haber puesto su cara a diversos personajes de la saga.

Tras dejar Bungie en 2012 se volcó en la creación de un nuevo estudio. Su objetivo era crear historias a través de universos y mecánicas de juego inéditas. Su primer proyecto, «Disintegration», se estrenará en pocas semanas.

Uno de sus antiguos compañeros afirma que le encantaba conducir un enorme Jeep que parece que había decorado como un enorme Warthog.

Puedes seguirle en Twitter en:

@game_fabricator

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía
Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día
JUNIO 26

micromanía.es

¡DESCÁRGATE TU JUEGO!

EADOR MASTERS OF THE BROKEN WORLD
¡DESATA TU PODER DIVINO Y CONQUISTA EL MUNDO!

¡Entra y consíguelo ya!

msi

Windows 10

Alpha 15

PRIMER PORTÁTIL GAMING CON TECNOLOGÍA DE 7nm

Con Procesador AMD Ryzen™ 7 y Tarjeta Gráfica AMD Radeon™ RX 5500M

AMD RADEON FreeSync

AMD RYZEN 7

AMD RADEON RX 5500M

| WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | PROCESADOR AMD RYZEN™ 7 |
| TARJETA GRÁFICA AMD RADEON RX 5500M |

DÓNDE COMPRAR — ES.MSI.COM

PC COMPONENTES

amazon